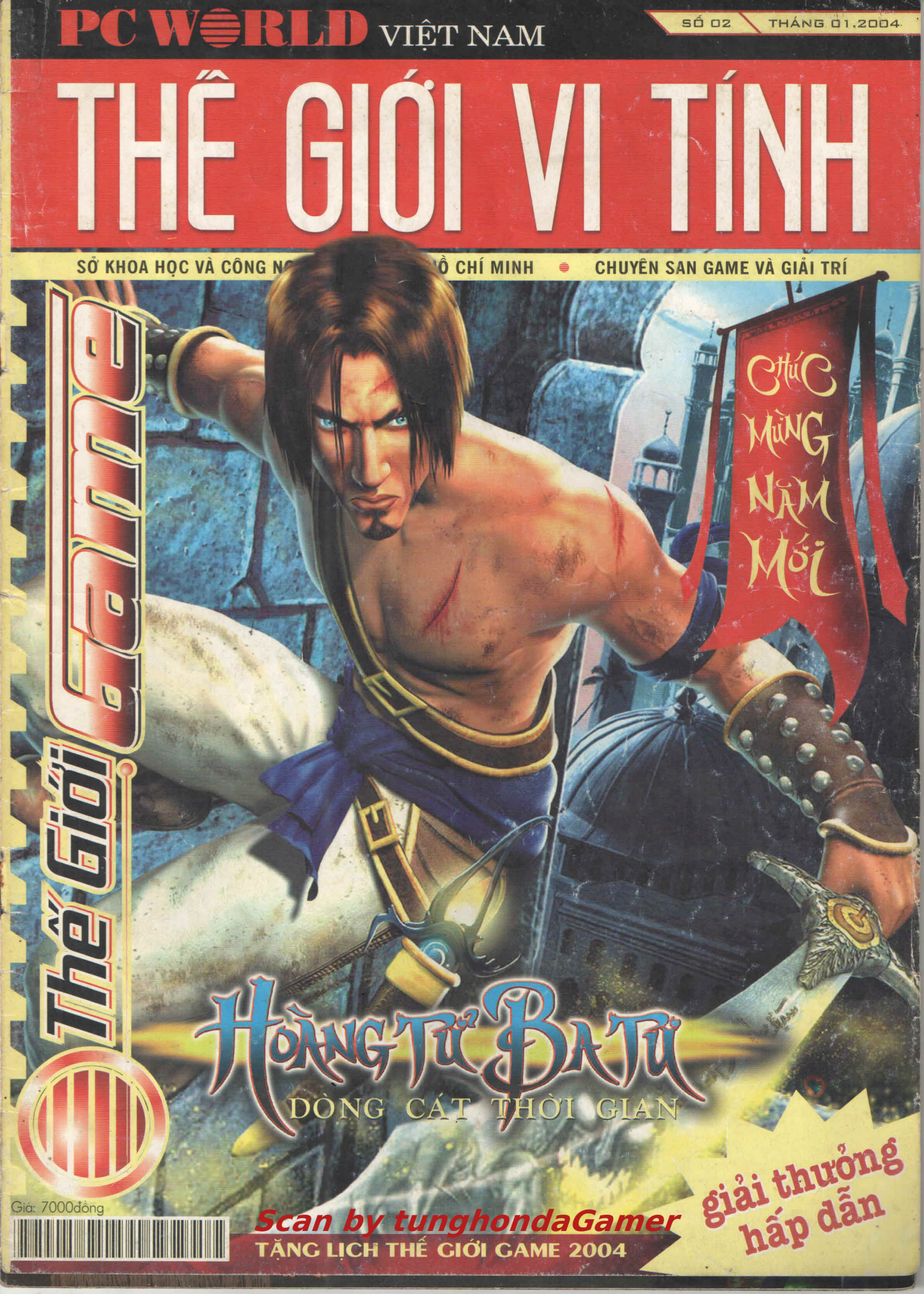
PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 02 | THÁNG 01.2004

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NG... Ồ CHÍ MINH • CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game



HOÀNG TỬ BA TƯ

DÒNG CÁT THỜI GIAN

giải thưởng hấp dẫn

Giá: 7000đồng

Scan by tunghondaGamer

TẶNG LỊCH THẾ GIỚI GAME 2004

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

SỐ 2 - 01.2004

Phần thưởng hấp dẫn đang chờ bạn

Xem chi tiết phiếu đính kèm

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh, CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình.

CÙNG VỚI SỰ THAM GIA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
nguyetanh.pcwhn@hn.vnn.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
kimchi.pcwhn@hn.vnn.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
thevinhpcw@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh, Hữu Thế

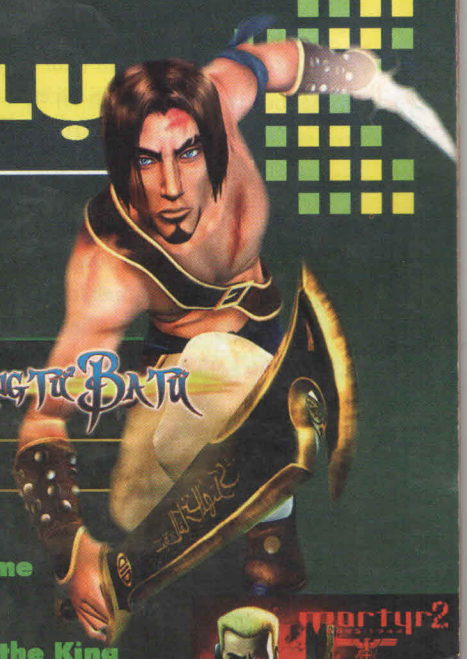
TÒA SOẠN
79 Trương Định, Q.1, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 822 5096. Fax: (84.8) 822 0742.
E-mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi.
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131.
E-mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn*

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 35.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

MỤC LỤ



02 Thư ban biên tập

GIỚI THIỆU

04 Hoàng tử Ba Tư - Prince of Persia: The sands of time

08 Sự trở lại của vị vua - Lord of the Rings: The return of the King

11 Đường đua thời đại - NFS: Underground

14 Cuộc chạy trốn - Runaway

ĐIỂM GAME

17 Wallace & Gromit và kế hoạch sở thú - Wallace & Gromit in Project Zoo

18 Lấy độc trị độc - CONTRACT J.A.C.K

19 Sự tiến triển của bóng đá - Pro Evolution Soccer 3

SẮP PHÁT HÀNH

20 Rạng danh Hiệp Sĩ - Knights of Honor

22 Cuộc chiến đơn độc - Mortyr 2

CŨ MÀ HAY

24 Sự khởi đầu mới - Populous 3

TRỢ GIÚP

27 Bảng thuật ngữ thường gặp trong Warcraft III

28 Cheatcode

PHẦN CỨNG

29 Racing Wheel: Vô-lăng dành cho dân đua xe ảo

SÂN GAME

32 Dũng "Râu" và CLB ClanVN

BẠN ĐỌC LƯU Ý: TGG SỐ 3 - 2.2004 SẼ PHÁT HÀNH VÀO NGÀY 29.1.2004. HÃY ĐÓN ĐỌC.

Game là kho tàng giáo dục cao...

Bạn đọc *TGVT - PCW VN* thân mến,

Mới sau 15 ngày phát hành số đầu tiên, BBT *TGVT - PCW VN* đã nhận được hàng trăm thư của bạn đọc, bày tỏ niềm hân hoan phấn khởi trước sự ra mắt của chuyên san game và giải trí. Không chỉ là chào đón nồng nhiệt, mỗi bức thư bạn đọc gửi tới còn là những lời tâm tình, ý kiến đóng góp với cùng một mong ước sao cho chuyên san *Thế Giới Game* thực sự trở thành ấn phẩm thân thiết của đông đảo các fan hâm mộ game.

Chúng tôi rất cảm động khi biết được rằng có rất nhiều bạn khi nghe tin *Thế Giới Game* sắp ra mắt đã thấp thỏm, hồi hộp chờ đợi ngày phát hành. *"...tôi háo hức thức dậy từ 6h đợi sạp báo mở cửa để vào mua. Ấn tượng đầu tiên của tôi khi cầm trên tay cuốn Thế Giới Game là nó rất bắt mắt, màu sắc rực rỡ, và nhất là chỉ có viết về game mà tôi mê mệt..."* (bạn Nguyễn Lê Anh Tuấn, 25/343 Lê Văn Sỹ, P.13, Q.3, TP.HCM); *"Em mong chờ từng ngày đến ngày ra Thế Giới Game, và em rất rất rất vui khi Thế Giới Game xuất hiện"* (bạn Diệp Ngọc Trân, 74 Ngô Quyền, P.1, TP Mỹ Tho, Tiền Giang); và *"khi biết TGVT-PCW VN sắp ra thêm một số nữa chuyên về game thì cháu để dành tiền ăn sáng để mua cho kỳ được số đầu tiên..."* (bạn Nguyễn Chung Tài, 3 Ngõ 472 Lạc Long Quân, Tây Hồ, Hà Nội).

Cũng qua ý kiến của các bạn, chúng tôi thấy mình đã làm được một việc có ích, không chỉ là *"Cầm quyển game đầu tiên trên tay, tôi thực sự có ấn tượng và đã say sưa đọc, hình ảnh bắt mắt. Tôi rất vui vì từ nay có thêm một người bạn mới, đó là Thế Giới Game"* (bạn Hoàng Phi Hải, 63/4 Cô Giang, P.4, Vũng Tàu) mà còn sâu xa hơn nữa như *"... Thế Giới Game sẽ làm cho những người có cái nhìn không mấy thiện cảm về game hiểu rằng game là một kho tàng giáo dục cao, giúp rèn luyện tính kiên trì để vượt qua trở ngại, giúp không nản chí trước khó khăn cũng như vững tin trên đường đời..."* (bạn Phạm Tùng Giang, 24 Ngõ 260, Cầu Giấy, Hà Nội).

Điều mà chúng tôi mừng hơn cả là hầu như tất cả các bạn đều thể hiện niềm vui sướng, tự hào vì từ nay, Việt Nam đã có một ấn phẩm chuyên về game, một sân chơi được mong chờ từ lâu.

Bên cạnh việc bày tỏ tình cảm của mình, các bạn cũng đã tập trung vào góp ý, phê bình cho cơ cấu nội dung, các chuyên mục, cách thể hiện bài viết, hình thức trình bày; và đề xuất nhiều ý tưởng thú vị, đôi khi rất độc đáo.

Được các bạn quan tâm nhiều nhất là thời lượng của tạp chí: còn ít trang, kỳ phát hành quá lâu nên đọc *"chưa đã"* và *"phải đợi dài cả cổ"*. Riêng về vấn đề này, ban biên tập chúng tôi có thể trả lời ngay rằng: cơ cấu nội dung 32 trang và mỗi tháng 1 kỳ như hiện nay chỉ là bước khởi đầu, việc tăng trang, tăng kỳ trước hết phụ thuộc vào nhu cầu của độc giả, và sau đó là khả năng đáp ứng của chúng tôi. Chắc các bạn còn nhớ, những số đầu tiên của *TGVT - PCW VN* cách đây 11 năm chỉ vỏn vẹn 32 trang in khiêm tốn, nhưng đến nay đã là 140 – 160 trang, trong đó xấp xỉ 100 trang nội dung. Với sự khởi đầu rất lạc quan – 25.000 bản phát hành trong kỳ đầu tiên, cộng với sự cổ vũ nhiệt tình của các bạn, chúng tôi tin rằng *Thế Giới Game* sẽ đạt được tầm cỡ xứng đáng.

Không chỉ là thư, bạn đọc còn bày tỏ ý kiến của mình trong gần 4000 phiếu thăm dò mà chúng tôi nhận được cho tới thời điểm này. Chúng tôi sẽ tổng kết các ý kiến và công bố trên tạp chí, coi đó là cơ sở để hoàn thiện ấn phẩm của mình.

Cuối cùng, để *Thế Giới Game* trở thành sân chơi chung, BBT *TGVT - PCW VN* mong nhận được sự đóng góp của tất cả các bạn. Không chỉ là cổ vũ, góp ý, phê bình, các bạn hãy tham gia trực tiếp vào cuộc chơi bằng cách viết bài, cung cấp thông tin, chia sẻ kinh nghiệm. Như vậy, chắc chắn *Thế Giới Game* sẽ có nội dung phong phú, đầy đủ và thiết thực hơn.

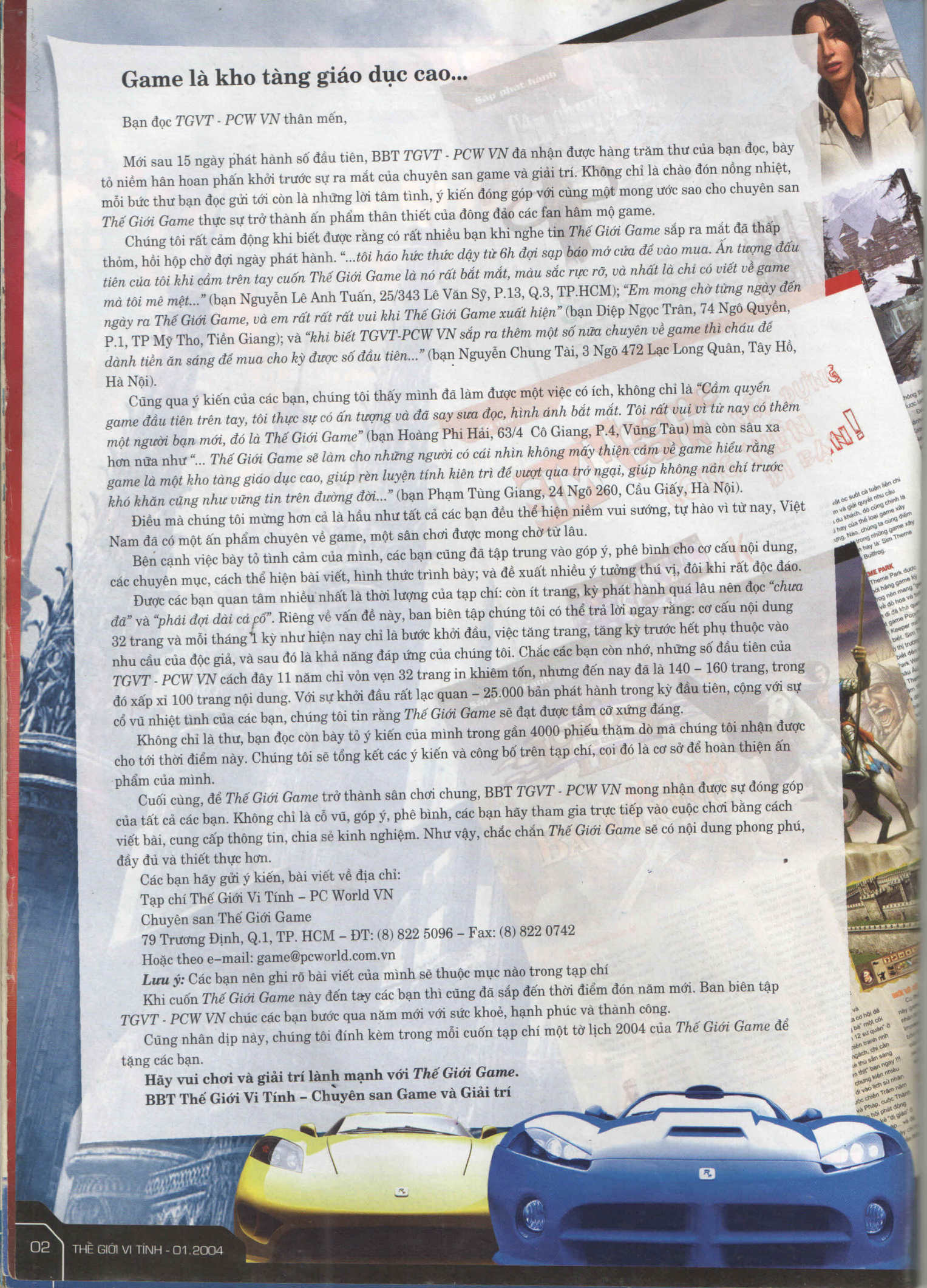
Các bạn hãy gửi ý kiến, bài viết về địa chỉ:
Tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World VN
Chuyên san Thế Giới Game
79 Trương Định, Q.1, TP. HCM – ĐT: (8) 822 5096 – Fax: (8) 822 0742
Hoặc theo e–mail: game@pcworld.com.vn

Lưu ý: Các bạn nên ghi rõ bài viết của mình sẽ thuộc mục nào trong tạp chí

Khi cuốn *Thế Giới Game* này đến tay các bạn thì cũng đã sắp đến thời điểm đón năm mới. Ban biên tập *TGVT - PCW VN* chúc các bạn bước qua năm mới với sức khoẻ, hạnh phúc và thành công.

Cũng nhân dịp này, chúng tôi đính kèm trong mỗi cuốn tạp chí một tờ lịch 2004 của *Thế Giới Game* để tặng các bạn.

Hãy vui chơi và giải trí lành mạnh với *Thế Giới Game*.
BBT Thế Giới Vi Tính – Chuyên san Game và Giải trí



GIGABYTE TRỞ LẠI VỚI GIẢI PHÁP ĐỒ HỌA TRÊN NỀN TẢNG

nVIDIA GeForce™ GPU

Gigabyte – nhà sản xuất các thiết bị công nghệ thông tin hàng đầu thế giới – vừa giới thiệu dòng sản phẩm mới: card đồ họa tích hợp GPU nVIDIA GeForce nhằm đáp ứng nhu cầu thị trường về các giải pháp đồ họa cao cấp trên những nền tảng khác nhau. Trong năm qua Gigabyte đã giới thiệu loạt bo mạch chủ tích hợp chipset nVIDIA nForce3 150Pro, nVIDIA nForce3 150, nVIDIA nForce2 400 và nVIDIA nForce2 IGP, và đã được giới truyền thông trên thế giới tán thưởng. Dòng card đồ họa nVIDIA GeForce này bao gồm nhiều tiện ích và tính năng đa dụng, giúp người dùng được thuận lợi nhất khi sử dụng sản phẩm.

Ấn tượng với Game 3D

Gigabyte nVIDIA card được trang bị đầy đủ các đặc tính có thể làm hài lòng bất kỳ game thủ hạng nặng nào. Giao diện cùng với băng thông bộ nhớ cung cấp khả năng hiển thị độ phân giải cao và chạy game ở tốc độ cao. Công nghệ độc đáo nVIDIA CineFX 2.0 cung cấp các hiệu ứng về hình ảnh sắc nét nhất cả về ánh sáng lẫn hình tượng nhân vật mà qua đó hình ảnh và màu sắc được thể hiện ở chất lượng cao nhất. Đặc điểm cao cấp của CineFX 2.0 là mang lại hàng tỉ màu sắc khác nhau, cho phép hình ảnh nhân vật và bối cảnh của nó được thể hiện thật hơn, cùng với sự gia tăng tốc độ sẽ cho phép chạy game nhanh và dễ dàng hơn. Ngoài ra, công nghệ Intellisample HCT (high–resolution compression technology) của nVIDIA cho phép gia tăng khả năng thể hiện đồ họa lên đến độ phân giải cao hơn.

Hỗ trợ đầy đủ các định dạng chuẩn

Hỗ trợ chuẩn DirectX 9.0 và Open GL 1.5 cho khả năng tương thích hoàn toàn cùng độ hiển thị cao nhất trong tất cả các ứng dụng. Bên cạnh đó, việc hỗ trợ AGP 8x cho phép khả năng truyền dữ liệu đạt đến 2.1 GB/giây, giúp hình ảnh 3D được thể hiện ở mức cao nhất. Gigabyte nVIDIA card còn hỗ trợ chuẩn DVI, qua đó chất lượng hình ảnh xuất từ các thiết bị kỹ thuật số sẽ được bảo đảm. Với những ai cần làm việc trong môi trường nhiều màn hình sẽ cảm thấy hài lòng với chức năng nVIDIA nView có tính linh hoạt cao và dễ dàng điều khiển tất cả các màn hình.

Dòng sản phẩm này hiện nay bao gồm:

MODEL	GV-N59128D-P	GV-N57U128D	GV-N56X128D-P	GV-N52128D	GV-N52128T-P	GV-N4464D	GV-N4464T-P
GPU	GeForce FX 5900	GeForce FX 5700	GeForce FX 5600XT	GeForce FX 5200	GeForce FX 5200	GeForce 4 MX 440-8X	GeForce 4 MX 440-8X
MEM SIZE	128MB	128MB	128MB	128MB	128MB	64MB	64MB
RAMDAC	400MHz	400MHz	400MHz	350MHz	350MHz	350MHz	350MHz
DVI	Yes	Yes	Yes	Yes	No	Yes	No
TV-Out	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
BUS	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X	AGP 8X
Direct X	9.x	9.x	9.x	9.x	9.x	8.x	8.x

Để biết thêm chi tiết, vui lòng liên hệ nhà phân phối của Gigabyte tại Việt Nam:

Công ty Viễn Sơn, 162B Bùi Thị Xuân, Quận 1, TP.HCM - Tel: (848) 832 6085 - Fax: (848) 925 031
Email: ms-info@microstar.com.vn

Hoàng Tử Ba Tư
Dòng cát thời gian

Ở vùng Trung Đông xa xôi đầy nắng và cát, có một quốc gia hùng mạnh và huyền bí: Ba Tư (thuộc Iran ngày nay) - xứ sở của "Ngàn lẻ một đêm", thống trị bởi vị vua đầy quyền lực Maharajah. Tuy nhiên sự giàu có và yên bình của đất nước không giữ được lâu, vị vua láng giềng và con trai đem quân tấn công vương quốc của Maharajah và đánh bại ông. Họ mang theo về nhà nhiều chiến lợi phẩm từ kho báu đồ sộ của Maharajah, trong đó có 2 thứ vô giá: một chiếc đồng hồ cát khổng lồ và một con dao găm ma thuật. Tương truyền rằng người nào nắm giữ trong tay 2 vật này sẽ trở nên bất tử, thời gian phải "phục tùng" chủ nhân của nó. Vì không biết giá trị thật sự của chúng, chàng hoàng tử đã nghe theo lời xúi giục của Jaffar - tên tể tướng thâm độc bại trận, thuộc hạ của Maharajah - mở khóa chiếc đồng hồ cát và điều tệ hại nhất đã xảy ra: dòng cát thời gian được "thả" ra bắt đầu gây tác quái, biến toàn bộ dân chúng của vương quốc thành loài quỷ dữ hung tợn. Âm mưu của Jaffar đã thành công một nửa, chỉ còn thiếu con dao găm là hắn sẽ đạt được nguyện vọng sở hữu thời gian, nhưng chàng hoàng tử đã nhận ra điều đó và thế là cuộc phiêu lưu để sửa chữa lỗi lầm tai hại do mình gây ra bắt đầu...

Thu hồi "cát" từ kẻ thù

MỘT GAME TRÊN CẢ TUYỆT VỜI...

Vâng, có thể nói như vậy về phần tiếp theo đầy hấp dẫn và cuốn hút người chơi từ đầu tới cuối, nếu như bạn chưa chơi hoặc chỉ "nghe" thôi thì thật là đáng tiếc. Prince of Persia - The Sands of Time (hay còn gọi là phần 4 trong loạt game - POP4) thuộc mô típ phiêu lưu tìm đường đơn giản nhưng được các nhà làm game xây dựng rất công phu. Có nhiều thay đổi lớn trong game, nói một cách khác là game được "làm mới" hoàn toàn. Rất nhiều ý tưởng hay đã được đề ra trong lúc làm game, chẳng hạn như cưỡi ngựa đánh nhau, lái thảm bay... Nhưng

Prince of Persia: The sands of Time
Phát hành: **Ubisoft**
Phát triển: **Ubisoft Montreal**
Thể loại: **Phiêu lưu/Hành động**
Ngày phát hành: **2/12/2003**
ESRB: **Teen**
Dung lượng: **2 CD**
Cấu hình: **PIII 800Mhz+, 256MB RAM, VGA GeForce 3+/Radeon 8500+ (không hỗ trợ GeForce 4MX), 2GB HDD, Windows 9x+**

sau nhiều cuộc tranh luận nội bộ, các nhà game đã "gút" lại còn 3 tính năng chính cần phải triển khai: cách đánh nhau, các thế di chuyển, một ít bài toán đố thường gặp trong dạng game phiêu lưu, và cuối cùng họ cũng giải quyết được bài toán đặt ra một cách xuất sắc. Chàng hoàng tử của chúng ta ngày nào chỉ có các động tác căn bản như chạy, nhảy, leo trèo nay được nâng cấp thêm các kỹ năng cao hơn: không chỉ có dáng đi uyển chuyển nhẹ nhàng như một con mèo mà anh còn có khả năng chạy trên tường, dùng tường làm "bàn dạp" để thực hiện các động tác leo bám phức tạp hoặc dùng để tấn công đối phương. Ngoài ra còn có các chiêu khác như đu cột, nhảy xà... trông rất giống một vận động viên nhào lộn thực thụ! Theo nhận xét riêng, trong các tư thế di chuyển thì cách chạy rồi đột ngột thắng lại và sau đó chuyển hướng của hoàng tử rất giống với game ngày xưa. Đó là các tư thế di chuyển khi không có đánh nhau, còn lúc chiến đấu thì chàng hoàng tử của chúng ta cũng có nhiều chiêu thức di chuyển lạ mắt, chẳng hạn như dùng thân hình của đối phương làm điểm tựa để thực hiện chiêu bay người đánh ngược, nằm dưới đất đỡ đòn, lộn nhào qua lại, trước sau, tấn công các đối thủ cùng lúc... rất linh hoạt.

Tất cả các chuyển động hoàn hảo nói trên đều xuất phát từ sự đầu tư công phu của các nhà làm game. Theo Ubisoft Montreal, studio lớn thứ 2 trên thế giới (chỉ sau studio của Electronics Arts Canada) và là nơi từng thực hiện trò chơi hành động nổi tiếng Splinter Cell, thì mỗi nhân vật trong game có nhiều chuyển động khác nhau, đặc biệt là chàng hoàng tử "đẹp giai" của chúng ta được đích thân Alex Drouin - người dẫn đầu nhóm thiết kế chuyển động cho game - tạo ra với khoảng 850 chuyển động. Tất nhiên là hoàng tử trong game không thể nào "xài" hết chừng ấy cách di chuyển, nhưng nhờ chúng mà chuyển động của nhân vật này trở nên cực kỳ uyển chuyển và nhẹ nhàng.

Power of Delay

Power of Haste

Đó chỉ là phần "dạo đầu" trong game, "hạt nhân" của game nằm ở "các hạt cát thời gian" với tính năng "hồi lại", một tính năng được đưa vào với mong muốn khiến cho người chơi thưởng thức trò chơi liên tục không bị gián đoạn. Game có tổng cộng 4 tính năng đặc biệt mà người chơi sẽ tiếp cận:

- **Power of Revival:** cho phép "hồi lại" các sự kiện đã xảy ra trong game theo một thời gian hạn định, nếu khoảng thời gian hạn định này quá ít không thể "hồi lại" thì người chơi phải chấp nhận kết quả đã có. Giữa những lần "hồi" là khoảng thời gian ngắn để tính năng này tái hồi phục. Biểu hiện trong game dưới dạng hình tròn.

- **Power of Delay:** là tính năng tương tự như bullet-time của game Max Payne, trong chế độ này thời gian sẽ chậm lại và người chơi sẽ nhanh hơn máy. Biểu hiện trong game dưới dạng hình mặt trăng (sử dụng để diệt trùm khá hữu hiệu).

- **Power of Haste:** quyền năng mạnh nhất trong game, cho phép "đóng băng" đối phương dù mạnh hay yếu (một số con trùm nhất là trùm cuối không chịu tác dụng của tính năng này). Biểu hiện trong game dưới dạng hình mặt trăng.

- **Power of Destiny:** dự đoán trước tương lai, thực chất là hướng dẫn sơ các bước cần phải đi tiếp và chỉ dùng ở nơi lưu game (Vision).

Khi sử dụng các tính năng này người chơi phải tốn một ít năng lượng và chúng chính là "các hạt cát thời gian". Để "nạp" lại năng lượng đặc biệt này người chơi có thể thu lượm tại các điểm sáng bắt gặp dọc đường đi ("nạp" đầy) hoặc đơn

Con trùm cuối - tể tướng Jaffar

Đôi nét về tác giả game PRINCE OF PERSIA

Khi còn nhỏ Jordan Mechner là một cậu bé thông minh nhưng rất rụt rè, anh rất thích đọc truyện tranh và xem hoạt họa. Năm 15 tuổi anh được ba mẹ mua tặng chiếc máy vi tính Apple II, lịch sử của ngành công nghiệp game sang trang từ đây. Lúc còn đi học, Mechner lập trình tạo ra trò chơi hành động Karateka, sau đó bán cho Broderbund và hãng này đã lời to khi bán được 500.000 bản. Sau khi tốt nghiệp, anh bắt tay vào thực hiện Prince of Persia với sự giúp đỡ của gia đình: cha anh soạn nhạc, anh trai thì làm mẫu các động tác để Mechner đưa vào máy tính. Khi tung ra thị trường, game thắng lớn, bán được hơn 2 triệu bản (1989). Năm ấy Mechner chỉ mới 25 tuổi. Game được các tạp chí như Electronic Games, Computer Gaming World... trao tặng nhiều giải thưởng. Năm 1997 đài truyền hình Pháp Canal trao tặng danh hiệu "Game của thập kỷ" (Game of the Decade) cho game này và nó trở thành

Farah - nhân vật nữ trong game

giản nhất là tiêu diệt đối phương để "thu hồi vốn" (sử dụng dao găm). Khi có được một số năng lượng theo yêu cầu thì cột năng lượng của bạn sẽ dài ra (game gọi là power tank) giúp bạn có thể sử dụng nhiều lần hơn. Ngoài việc tăng cột năng lượng, thỉnh thoảng trên đường phiêu lưu người chơi sẽ bắt gặp những chỗ bí mật và khi vào những nơi này cột máu của bạn sẽ được game "thưởng" cho dài ra, rất có lợi cho các cuộc đụng độ khó khăn sau này.

Nói đến đụng độ các đối thủ trong game cũng cần phải nhắc điểm lưu game, bạn muốn có điểm lưu thì phải tiêu diệt hết các đối thủ (dù game không bắt buộc). Ở vài màn đầu thì người chơi còn bay, nhảy thoải mái trong chiến đấu do các tên lính chỉ thuộc dạng "gió thổi cũng bay", nhưng ở các màn sau "gió thổi cũng... hổng nổi" vì kích cỡ cũng như tính hung hăng, thiện chiến của chúng tăng lên. Khi đó, để hạ gục được chúng, bạn phải tìm cho ra điểm yếu.

Nhìn chung thì độ khó của trò chơi chỉ ở mức trung bình (vì vậy chỉ cần khoảng nửa ngày là có thể hoàn thành trò chơi).

Nếu muốn "động não" nhiều thì phải nhắc đến các bài toán "đố" trong game và là điểm đặc trưng của thể loại phiêu lưu. POP4 có ít thách đố "nặng đầu" nói trên và chúng rất dễ giải quyết. Có lẽ khi bài toán "hơi" rắc rối một tí mà người

BẠN CÓ BIẾT...

- Phần khó thể hiện nhất trong trò chơi chính là tính năng "hồi lại", thế là các nhà làm game tìm đến engine của Unreal - một trong những engine mạnh nhất và phổ biến nhất hành tinh. Sau khi "mổ xẻ" các tính năng của engine này, các nhà làm game kết luận rằng nó không đáp ứng được yêu cầu đặt ra, thế là họ quay sang tìm kiếm ứng cử viên khác, và "người trúng cử" là engine JADE mà Ubisoft từng sử dụng để làm game Rayman, gần đây nhất là Beyond Good & Evil (cả 2 game này đều cùng tác giả Michel Ancel). Mọi chuyện tưởng chừng khá suôn sẻ thì vào khoảng tháng 1 năm 2003, các lập trình viên cho rằng JADE không đáp ứng khả năng thể hiện các cảnh quan khổng lồ, chi tiết và các hiệu ứng đặc biệt. Mặt khác do áp lực phải hoàn thành bản demo để "trình làng" ở hội chợ E3 cho nên các nhà làm game buộc phải nhờ đến một studio khác của Ubisoft ở Thượng Hải "cứu bồ", kết quả là họ đã sử dụng một công cụ khác để thực hiện phần đồ họa của game, nhờ vậy mà game chạy nhanh hơn đồng thời thể hiện các hiệu ứng theo đúng yêu cầu.
- Các khung cảnh mờ ảo, các rèm cửa đung đưa theo gió và đặc biệt là phần tạo mẫu của hoàng tử là ý tưởng của Raphael Lacoste - người dẫn dắt nhóm thiết kế đồ họa. Anh không muốn nhân vật này mang dáng dấp "trẻ trung" của Aladdin mà phải là một chiến binh dày dạn và đầy nam tính. Còn mang lại cảm giác đồ họa trông như tranh vẽ phải kể đến công của hai họa sĩ người Pháp: Jean-Leon Gerome và David Robert.
- Cũng như bao game 3D khác, camera là một phần quan trọng của game, việc đặt không đúng chỗ sẽ tạo ra một tầm nhìn gây khó chịu cho người chơi. Lúc đầu các nhà thiết kế cho các camera cố định một chỗ, nhưng sau đó vào cuối năm 2002, họ lại quyết định cho xoay vòng nhân vật, nhờ vậy mà người chơi có thể quan sát cảnh cũng như các nhân vật rõ ràng hơn ở nhiều góc độ.
- Ý tưởng thiết kế game ban đầu chịu ảnh hưởng nhiều của các game thể thao, nhất là Tony Hawk và NHL, vì các game này có các di chuyển rất uyển chuyển và mềm dẻo.
- Cách đánh nhào lộn rất linh hoạt của chàng hoàng tử trong game "học" được từ môn võ Capoeira của người Braxin. Đây là một môn võ thuật kết hợp với các điệu nhảy cách điệu.
- Đội ngũ làm game của Ubisoft Montreal rất đoàn kết, họ làm việc chung trong một phòng lớn không phân biệt vai vế, ngay cả "người đầu tàu" Mallat cũng hòa nhịp chung với mọi người. Chính sự đoàn kết này đã khiến một game rất khó xơi đối với đội ngũ trẻ tuổi (tất cả đều trong độ tuổi 20 trở lên, người lớn tuổi nhất trong nhóm là Phillipe Morin - người chịu trách nhiệm thiết kế camera cho game - chỉ mới 31 tuổi) đã hoàn thành sớm hơn cả dự kiến. Game được thực hiện trong vòng 26 tháng, một khoảng thời gian không dài so với nhiều game khác.
- Tính năng "hồi lại" trong game dựa trên ý tưởng của game thiếu nhi "Donald Duck".
- Khi mới hình thành game có rất nhiều lỗi (các nhà làm game gọi là "bọ"). Chỉ trong vòng 3 tháng kiểm tra lại họ đã diệt hơn... 13.000 "bọ nhí" các loại và còn lại 24 con rắc rối nhất ("con" thường gặp nhất là làm người chơi bị văng khỏi game), nhưng rồi họ cũng hoàn tất việc kiểm tra và cho ra mắt phiên bản cuối cùng, chuẩn bị tung ra thị trường.
- Gánh nặng thực hiện POP4 được giao cho Yannis Mallat - nhà sản xuất từng tham gia vào các game như Rayman Advance và Dinosaur (dựa trên phim của Disney). Anh chỉ có một khoảng thời gian rất ngắn để chuẩn bị mọi thứ và chờ đợi sự "phán quyết" của Mechner - cha đẻ ra Prince of Persia. Chỉ cần Mechner không đồng ý thì toàn bộ dự án sẽ hủy bỏ và nhóm làm việc sẽ bị giải tán, tâm trạng của mọi người rất căng thẳng nhưng cuối cùng họ cũng thuyết phục được Mechner.
- Sau khi xem qua bản nháp của trò chơi do nhóm lập trình mang lại, Mechner đồng ý cho nhóm thực hiện dự án này, đồng thời ông cũng nghĩ ra cốt truyện của game, và quyết định thêm nhân vật nữ

chơi gặp phải trong game là lúc bạn phải rút các chìa khóa ánh sáng và tra chúng vào ổ khóa cùng một lúc. Nhưng đừng lo vì nếu quan sát kỹ bạn sẽ tìm ra lời giải ngay!

Cuộc hành trình của hoàng tử thêm phần thú vị khi có được người bạn đồng hành Farah - nàng công chúa xinh đẹp con gái Maharajah, nô lệ của cuộc chiến. Farah nhận lời giúp đỡ hoàng tử vì muốn lấy lại con dao găm huyền bí của cha mình và vì có cảm tình với hoàng tử. Không chỉ là một xạ thủ giỏi, Farah còn là một cố vấn hữu ích cho người chơi trên suốt chặng đường. Thực ra thì nhân vật nữ này hầu như chẳng giúp ích cho người chơi trong chiến đấu, có khi còn làm vướng tay vướng chân vì cô nàng dễ "tử thương" trong đánh nhau, cách tốt nhất là bạn nên "dời" khu vực chiến đấu ra xa một tí, như thế sẽ chắc ăn hơn.

ĐỒ HỌA - PHẦN "THỂ XÁC" CỦA TRÒ CHƠI

Nếu như cách chơi của POP4 là "linh hồn" thì có thể nói "thể xác" của game chính là đồ họa. Ngay ở cái nhìn đầu tiên khi vào game, người chơi đã bị đồ họa của game "hớp hồn". Với cách xây dựng hình ảnh của riêng mình, các nhà thiết kế game đã tạo nên một Ba Tư đầy quyến rũ và thần bí, khung cảnh trong game huyền hoặc và mờ ảo như trong truyện cổ tích - đây là ý tưởng độc đáo của những nhà thiết kế game. Trong suốt cuộc phiêu lưu của mình, người chơi sẽ bắt gặp những cảnh quan vô cùng ngoạn mục: lâu đài khổng lồ bề thế với sự sắc nét góc cạnh không chê vào đâu được, những thác nước uốn mình theo gờ đá, cảnh vật ban đêm im lìm "tắm trăng"... làm cho người chơi không ngớt xuýt xoa thán phục. Để tạo nét liên tục, game không chia thành các màn rõ rệt mà thay vào đó là các đoạn phim cắt cảnh thay cho những mối nối giữa các màn làm người chơi không biết được mình đang qua một màn khác, chỉ khi save thì người chơi mới phát hiện ra.

Đáng tiếc một điều là để có thể thưởng thức vẻ đẹp rực rỡ của game, người chơi phải "trả giá" rất đắt: game không hỗ trợ dòng card GeForce 4 MX - một sê ri được dùng phổ biến tại thị trường Việt Nam. Nếu miễn cưỡng, người chơi vẫn có thể vào game và... ngồi nhìn từng frame hình "nhảy" điệu xì-lô. Đây cũng là "tín hiệu" mà loạt game thế hệ mới sắp sửa tung ra trong năm sau "cảnh báo" đối với các gamer: MX đã hết thời, hãy chuẩn bị nâng cấp lên TI.

LỜI KẾT

Dù game còn có một số "trục trặc" nhỏ như camera nhiều lúc bị "kẹt" buộc phải đổi góc nhìn, yêu cầu cấu hình máy khá cao nhưng có thể nói Prince of Persia: The Sands of Time là một kiệt tác không thể bỏ qua được, nhất là đối với những ai yêu thích thể loại phiêu lưu mạo hiểm, thích "leo trèo nhảy nhót". Liệu cuộc phiêu lưu của chàng hoàng tử "vô danh" và nàng công chúa Farah xinh đẹp có thành công không? Câu trả lời xin nhường lại cho bạn...

HỒNG ÂN

nguồn cảm hứng cho các game phiêu lưu sau này, trong đó có cả Tomb Raider lừng danh.

Sau Prince of Persia và phần tiếp theo của nó: POP2 - The Shadow and the Flame (đoạt giải "Game hành động hay nhất năm 1994" do tạp chí Computer Gaming World trao tặng), Mechner đi theo con đường làm phim tài liệu. Bộ phim "Waiting for Dark" lấy đề tài về cuộc sống khổ cực ở Cuba đã giúp anh đoạt giải thưởng tại các liên hoan phim quốc tế diễn ra ở Bilbao, Havana, Philadelphia và Bahia.

The Last Express là một game phiêu lưu bán được hơn 5 triệu bản và "ngốn" hết 4 năm đầu tư của Mechner nhưng lại thất bại về mặt kinh tế vào năm 1997. Năm 1999, Mechner nhận lời làm cố vấn cho Prince of Persia 3D, nhưng thất bại của nó làm Mechner chán nản và anh rời bỏ ngành công nghiệp game để tiếp tục con đường làm phim tài liệu của mình. Mãi cho đến khi chủ tịch Ubisoft - Yves Guillemot - gọi điện mời anh cộng tác làm phần tiếp theo của POP, Mechner mới "tái xuất giang hồ".

Farah để hỗ trợ cho hoàng tử.

- Nhóm thiết kế game ban đầu chỉ có... 6 người và được thành lập gấp rút sau khi nhóm đầu tiên không đáp ứng được yêu cầu và bị giải tán. Chính nhóm sau này đã đưa ra ý tưởng chạy trên tường, "hồi lại"... Phiên bản đầu tiên mà họ thử nghiệm là trên hệ máy PlayStation 2, sau khi thành công, phiên bản trên các hệ máy khác mới được gấp rút hoàn thành và lúc này thì đội ngũ làm game mới vượt lên trên con số 50 người.

- Cuộc triển lãm tại hội chợ E3 đã làm nhiều người trong nhóm hồi hộp vì lúc này bản game chưa được hoàn hảo, thế nhưng họ thật sự bất ngờ khi có rất đông người xếp hàng dài trước gian hàng của họ chỉ để được thử bản demo. Và càng vui hơn khi kết thúc E3 nhiều trang web, các tạp chí đồng loạt đưa tin ca ngợi game hết lời và dự đoán đây sẽ là một game ấn tượng nhất trong năm. Vài tuần sau lại thêm một tin vui khác: game đoạt giải "Game hành động phiêu lưu hay nhất trong năm" tại hội chợ E3 (năm ngoái, Splinter Cell cũng đoạt giải này và sau khi tung ra thị trường đã thắng lớn). Vận may đã mỉm cười với nhóm làm game - những người trẻ tuổi chưa từng có thành tựu để đời trong sự nghiệp của mình.

- Sau hội chợ E3, nhiều thay đổi lớn đã diễn ra: Mechner di chuyển gia đình của mình tới Montreal để thuận lợi cho việc giám sát quá trình thực hiện game, kế đến là dự tính cắt game làm 2 phần: một cho ra đúng ngày phát hành và còn lại vào năm sau do họ không thể nào tung ra bản game đầy đủ theo lịch đã định.

- Nhiều phần trong game đã bị cắt bỏ đi, chẳng hạn như việc loại bỏ con sư tử đầu chim - một con trùm ấn tượng trong game. Nhóm làm game quyết định loại bỏ vì nếu thêm vào thời gian thực hiện sẽ tăng lên và họ sẽ trễ hẹn.

- Sau khi game tung ra thành công, phần lớn nhóm thiết kế đi du lịch để thư giãn, đáng chú ý nhất là Patrice Desilets - chỉ đạo nhóm ý tưởng - chọn "tour" của mình qua Cuba, Úc, Thái Lan và... Việt Nam, biết đâu chúng ta lại gặp được anh lang thang trên đường phố?

Sự trở về của vị Vua

LOTR: The return of the King
Phát hành: **Electronic Arts**
Phát triển: **Electronic Arts**
Thể loại: **Hành động**
Ngày phát hành: **4/11/2003**
ESRB: **Teen**
Dung lượng: **3 CD**
Cấu hình: **PIII 700Mhz+, 256MB RAM, VGA 64MB, 2GB HDD, Windows 9x+**

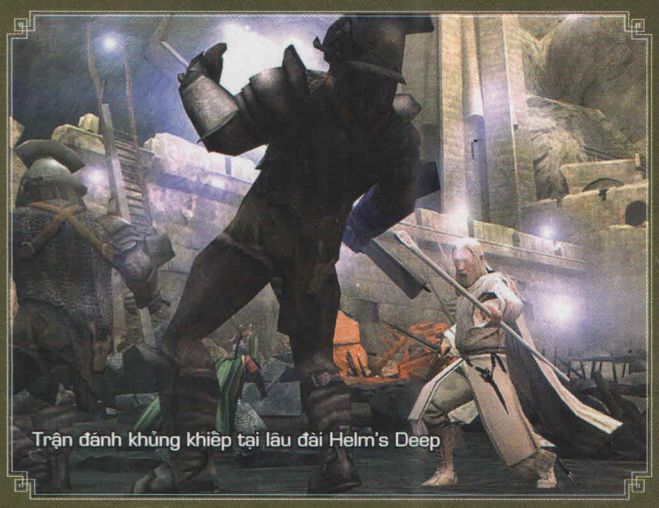
Thành công vang dội của loạt phim ba tập **Lord of the Rings** (Chúa tể những chiếc nhẫn) - dựa theo tiểu thuyết cùng tên của nhà văn **J.R.R Tolkien** - đã có ảnh hưởng rất lớn tới thị trường giải trí, làm phát sinh nhiều mảng sinh lợi béo bở chẳng hạn như việc nó đã thôi thúc nhiều người đổ xô tìm mua cho bằng được bộ tiểu thuyết của Tolkien gây xôn xao thị trường sách một thời gian, hay việc kéo theo hàng loạt dịch vụ, bán hàng ăn theo... Không dừng ở đó, Lord of the Rings còn "tấn công" sang lĩnh vực trò chơi điện tử, một ngành công nghiệp có lợi nhuận không thua kém điện ảnh. Hai đại gia Electronic Arts và VU Games là những người nhanh chân nhất trong việc "đánh hơi" đường đi nước bước của Lord of the Rings và họ nhanh chóng thỏa thuận bản quyền với hậu duệ của nhà văn Tolkien cũng như hãng phát hành phim để đưa Lord of the Rings lên "màn ảnh nhỏ" của dân chơi game.

Cũng nên mở ngoặc một chút để các bạn biết rằng đã có lúc EA và VU Games "lôi nhau ra toà" vì cho rằng mình mới chính là người được quyền thực hiện và chuyển thể tác phẩm Lord of the Rings, song có giả thuyết cho rằng cuộc chiến của họ xem ra chỉ để quảng cáo và gây chú ý mà thôi. Còn với dân chơi game thì người nào thể hiện tác phẩm hay nhất thì người đó mới là kẻ chiến thắng, phán quyết của tòa trong trường hợp này chẳng có ảnh hưởng gì cả.

Câu chuyện đã tới hồi kết thúc

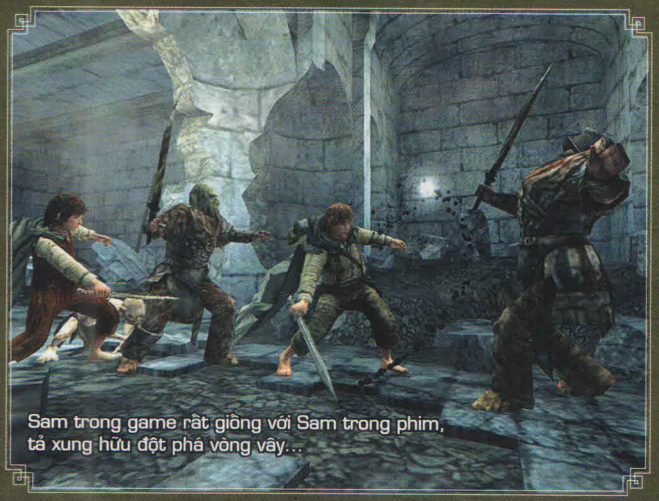
The Return of the King kế tiếp phần kết cuộc phiêu lưu của nhóm bạn Frodo. Tuy không đi chung một con đường nhưng họ có chung một mục đích là hủy diệt chiếc nhẫn đầy quyền lực của lãnh chúa Sauron và ngăn chặn bước tiến của đạo quân man rợ do Sauron tạo ra.

Game có tổng cộng 14 màn (13 màn chính + 1 màn thưởng), và để tạo cảm giác liên hoàn như trong phim, EA đã cho trò chơi bắt đầu ngay tại cảnh cuối của phần trước đó: trận đánh khủng khiếp tại lâu đài Helm's Deep trong bộ phim Lords of the Rings:The Two Towers. Sau khi vượt qua được màn này người chơi sẽ đứng trước ngã ba đường: theo Gandalf


Trận đánh khủng khiếp tại lâu đài Helm's Deep

Scan by tunghondaGamer

để tiến về Minas Tirith, bảo vệ thành phố khỏi cuộc tàn sát của quân đoàn Sauron, theo chân Aragorn, Legolas và Gimli để phiêu lưu vào vùng đất của cái chết nhằm tìm kiếm sự trợ giúp của các thế lực siêu nhiên và cuối cùng là đi theo người lùn Hobbit, tức Sam và Frodo, thâm nhập lãnh địa của lãnh chúa Sauron. Mọi con đường mà bạn lựa chọn đều dẫn tới một kết quả cuối cùng: tiêu diệt chiếc nhẫn của Sauron.



Sam trong game rất giống với Sam trong phim, tả xung hữu đột phá vòng vây...

Một game hành động đầy thuyết phục

Điều bạn sẽ nhận ngay ra khi mới bắt đầu chơi trò này là nó liên hệ rất chặt chẽ với tập ba của bộ phim này: mọi chuyển cảnh đều sử dụng những đoạn phim thật để lồng ghép, các nhân vật cũng như cốt truyện đều bám sát bộ phim, kể cả việc chia nhánh.

Với mỗi nhánh, người chơi được lựa chọn các nhân vật khác nhau theo ý mình, tuy nhiên ở lần đầu tiên bạn chỉ có thể chọn các nhân vật mặc định (Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli, Sam và Frodo), muốn chơi được các nhân vật khác thì người chơi phải hoàn tất game.

Xen kẽ giữa các màn là những đoạn phim ngắn giới thiệu, phỏng vấn các diễn viên chính trong phim cùng vai trò của họ với một số hình ảnh, tư liệu về quá trình thiết kế game, đặc biệt là khi xong game, EA sẽ thưởng cho bạn thêm một màn chơi cũng như "mở thêm" một số đoạn phim giới thiệu khác. Không chỉ có vậy, trong quá trình chơi chúng ta còn bắt gặp những thước phim thuộc hàng "độc quyền": EA dưới sự cho phép của hãng New Line Cinema đã lồng vào game một số trường đoạn được trích từ phần kết của The Lord of the Rings: The Return of the King (đồng loạt công chiếu vào ngày 17/12/2003) và tất nhiên không thể thiếu những cảnh của The Two Towers vốn chiếm phần lớn trong game. Tuy nhiên, các cảnh phim này cũng gây phiền hà không ít cho người chơi vì một số cảnh phim khá dài và không thể bỏ qua (lần đầu tiên). Một điểm đầy ấn tượng nữa là sự chuyển tiếp giữa phim và game rất "mịn", đội ngũ thiết kế game đã khéo léo che giấu "mối hàn" giữa chúng, làm nhiều lúc đã vào game rồi mà người chơi cứ tưởng mình còn đang thưởng thức phim!

LOTR: Return of the King thuộc mô típ game hành động đơn giản thường thấy, người chơi chỉ việc đi từ điểm A tới B và tiêu diệt tất cả kẻ thù trên đường đi (nếu thích) nhưng game thu hút người chơi ở chỗ biết tạo không khí làm người chơi "hòa" vào game mà không gây nhàm chán, một điểm mà một số game khác thiếu sót (như Chaos Legion chẳng hạn). Cây đinh của trò này là những màn đánh nhau vô cùng sướng tay và "y như trong phim". Cách đánh này khá giống với các game bên hệ console: người chơi chiến đấu trong một trận chiến đầy kẻ thù, sử dụng các kỹ năng riêng,

đánh càng nhiều tuyệt chiêu (combo) càng có lợi, và khi đủ điểm lên cấp thì bạn có thể học thêm những tuyệt chiêu mới tùy vào số điểm mà bạn kiếm được. Không chỉ tăng kỹ năng cho bản thân mà người chơi còn có thể tăng cho đồng đội, điều này rất hữu ích vì các màn càng về sau kẻ địch càng đông. (Việc học các "tuyệt chiêu" khá dễ dàng nhờ hình ảnh minh họa sinh động cộng với chỉ dẫn phím đơn giản rất dễ tiếp thu).

Nhìn chung thì các chiêu dùng chuột là tiện lợi nhất vì ai cũng có thể dễ dàng "click, click", còn những chiêu kết hợp chuột với bàn phím thì ít, khá bất tiện vì hơi khó nhớ và phải kết hợp từ 2 tới 3 phím cùng lúc. Nếu bạn đã xem qua bộ phim LOTR (và tôi chắc là như thế) hay chưa thì bạn cũng sẽ "hết hồn" trước những đoàn quân đông khủng khiếp của địch; và một khi đã vào cuộc chiến, sự giúp đỡ duy nhất mà bạn có thể trông cậy là các nhân vật máy cùng những vật dụng hỗ trợ như chảo dầu sôi, dàn máy bắn đá, giáo phóng... Hãy để mắt kỹ đến chúng, sẽ không thừa đâu!

Xét về độ khó thì game chỉ "gây khó dễ" ở mục lưu (save) game: chỉ được lưu game ở đầu hoặc khi kết thúc mỗi nhiệm vụ, giữa màn sẽ có những điểm "check point". Những điểm này cho phép lưu tạm và khi bạn thua thì sẽ tiếp tục chơi lại ở điểm đó, nhưng khi thoát game, chúng sẽ bị xóa và bạn phải đi lại từ đầu màn. Một thử thách khác của game mà người

Một số lời khuyên

- Sử dụng các chảo dầu, giáo phóng... khi gặp phải kẻ thù quá nhiều để nhân vật của bạn không bị mất máu nhiều và có thể tiêu diệt đối thủ mau chóng.
- Một số nhân vật có những kỹ năng đặc biệt của riêng mình và nếu dùng đúng hoàn cảnh sẽ tạo ra một lợi thế không nhỏ, chẳng hạn như Sam có kỹ năng tàng hình và khi sử dụng để đối phó với các tên đầu trọc mặc giáp dày thì rất lợi hại vì chỉ một chiêu là hạ gục chúng, trong khi đối đầu trực tiếp sẽ rất nguy hiểm cho Sam. Hãy tìm ra kỹ năng đặc biệt của nhân vật mà bạn đang chơi.
- Mỗi màn đều có những lời khuyên rất có ích và chúng nằm trong mục Mission Tips, bạn nên xem qua mục này để kiểm soát tình thế tốt hơn.
- Với các con Orc mặc giáp dày (kể cả các tên chỉ huy) hoặc có khiên che thì chỉ có cách dùng chiêu Fierce Attack (nhấn chuột phải, tức là hất khiên lên).
- Có rất nhiều tuyệt chiêu trong game nhưng hai chiêu dùng nhiều nhất là Orc Hewer (dùng chuột hoàn toàn) rất hữu ích khi đối mặt với nhiều kẻ thù cùng lúc và Parry chuyên dùng để đỡ đòn (gươm, tên...) nhất là khi cận chiến với các con trùm.
- Một số tuyệt chiêu đặc biệt yêu cầu phải có năng lượng sử dụng (vòng tròn kế cột máu) và cột này chỉ tăng cao khi bạn chiến đấu liên tục.

chơi gặp phải là "giết trùm", tuy nhiên nếu quan sát kỹ bạn sẽ thấy chúng cũng chẳng quá ghê gớm, mỗi con trùm có điểm yếu riêng và nhiệm vụ của người chơi là phải tìm ra để hoàn thành màn chơi.

Đồ họa và âm thanh: sự kết hợp tuyệt vời

Đồ họa và âm thanh của trò chơi này không thể chê vào đâu được, đặc biệt là đồ họa. Return of the King đạt điểm rất cao về mặt này. So với các phiên bản tung ra trên hệ console thì đồ họa trên PC chiếm ưu thế vượt trội và sắc nét hơn hẳn, nhất là khi đẩy độ phân giải lên trên 1024 thì "trên cả tuyệt vời": hình nhân vật trơn tru (theo nhận xét riêng thì nhân vật Sam và Gimli là rất giống với diễn viên người thật, Gandalf thì hơi... mập một tí, các nhân vật còn lại cũng khá giống), cảnh vật sắc cạnh hơn và các hiệu ứng khói lửa thì trông như thật. Tuy nhiên, nếu bạn cảm thấy bị giật hình ở những màn nhiều nhân vật thì nên giảm độ phân giải vì máy tính của bạn không đủ sức chịu đựng rồi! Nếu giảm xuống độ phân giải 1024 thì bạn tha hồ mà "tung hoành" với game.

Không chỉ "bê" nguyên xi phần nhạc nền từ phim qua và mời các diễn viên trong phim tham gia lồng tiếng cho các nhân vật trong game, đội ngũ thiết kế trò chơi còn nhờ nhóm đóng thế trong Lord of the Rings làm mẫu và tư vấn cho các hành động của nhân vật trong game. Nhờ vậy, tư thế chiến đấu cũng như cử chỉ của các nhân vật trông sống động và uyển chuyển hơn. Âm thanh của trò chơi sẽ rất tuyệt nếu như bạn đừng... chỉnh âm lượng nhỏ xíu!

Và điều đáng tiếc

Phần cuối cùng của game gây được nhiều sự chú ý và cũng là một điểm gây tranh cãi chính là mục chơi Co-op (cộng tác nhiều tay chơi). Với The Two Towers nhiều tay chơi đã yêu cầu phải có phần chơi mạng và qua Return of the King mục này đã được thêm vào. Tuy nhiên nó chỉ dừng lại ở mức... 2 người chơi ngồi chung một máy (tính năng của hệ console) theo kiểu một gamepad + một bàn phím mà không có chơi LAN hay qua mạng Internet (một thế mạnh của PC). Đây thật là một thiếu sót đáng tiếc của trò chơi vì bạn hãy tưởng tượng mà xem, nếu được cùng vài người bạn chi thân tả xung hữu đột trong một "biển Orc" thì còn gì bằng! Quả là đáng tiếc, đáng tiếc thay!

Dù sao thì với một cách chơi được xây dựng và đầu tư kỹ lưỡng cộng với đồ họa đẹp, âm thanh hay và các đoạn phim thuộc hàng "độc quyền" thì The Lord of the Rings: The Return of the King xứng đáng nằm trong bộ sưu tập game hành động hay của bạn. Cuộc phiêu lưu vào thế giới của những chiếc nhẫn ngày một gay cấn và hấp dẫn hơn...

HỒNG ÂN

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
ĐƯỜNG ĐUA thời đại

Bây giờ đang là thời mà những nhà sản xuất phim Hollywood đua nhau tung ra phần tiếp theo của những bộ phim nổi tiếng như Lord Of The Ring, Terminator, Matrix... và cơn sốt này cũng không ít lần lan sang cả những nhà sản xuất game. Bởi vậy không có gì là lạ khi chúng ta chứng kiến một phiên bản mới của Need For Speed: Underground (NFS7) với phong cách của phim The Fast and The Furious (FF), cách tân kiểu Gran Turismo và trở thành game mô phỏng đua xe đường phố hay nhất trong năm.

Người đã chơi qua loạt game Need For Speed của EA giờ đây sẽ khám phá một thế giới hoàn toàn khác thay cho những cuộc rượt đuổi ngoạn mục, leo dèo, đổ dốc dưới cái nắng chói chang của thiên nhiên hoang dã. Bạn được đặt vào một thế giới ngầm (Underground). Đúng như vậy, các vòng đua trong NFS7 chỉ diễn ra vào ban đêm sau khi bạn chấp nhận một lời thách đấu của ai đó. Lúc này, hãy tự xem mình như chàng Brian thứ hai khi tham gia vào cộng đồng những chiếc xe đã được "lên đồ"! Hãy sử dụng cỗ máy vừa "độ lại" của chính mình để chinh phục vòng đấu, và vượt qua những tay đua còn lại hòng chiếm lĩnh đường phố! Muốn làm được điều này, bạn sẽ phải mạo hiểm

Trước vạch xuất phát

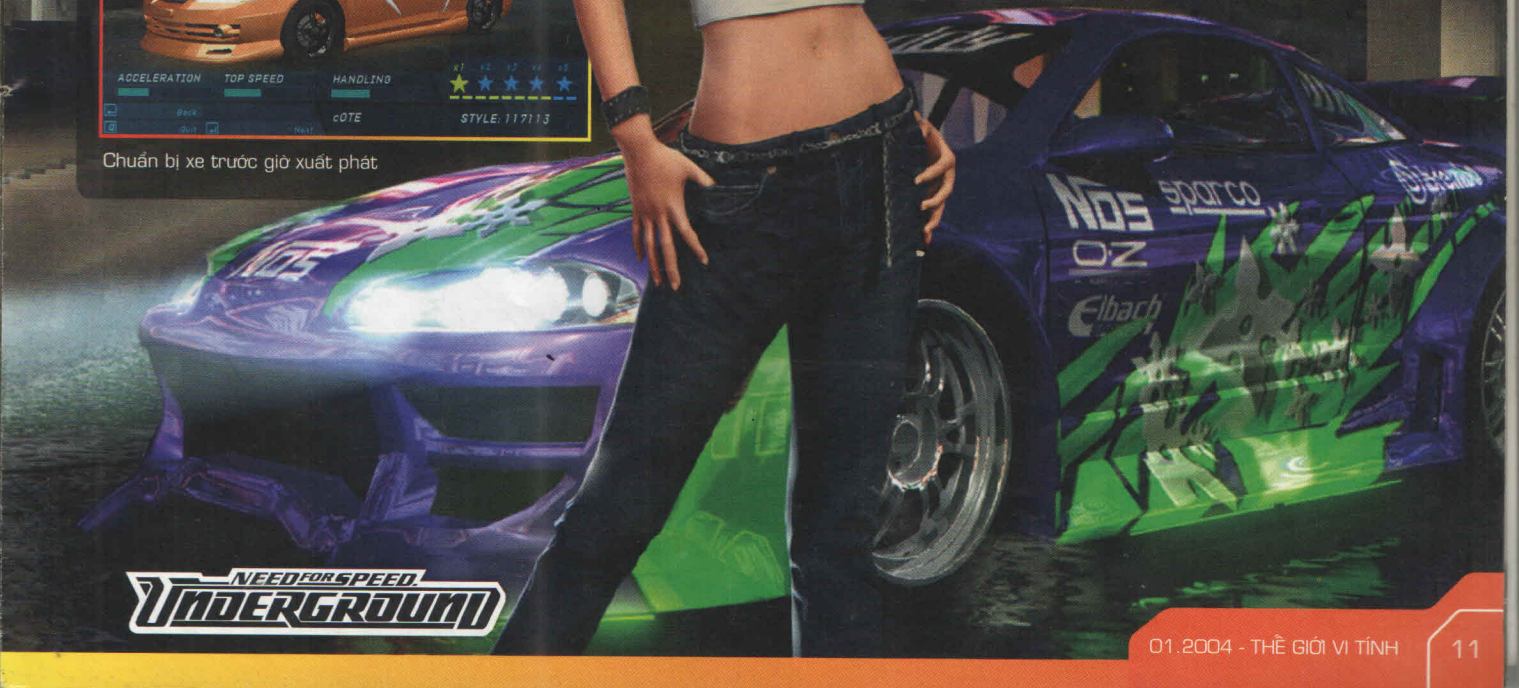
rất nhiều trong các tình huống nghẹt thở. Một kỹ năng điều khiển khéo léo ở tốc độ chóng mặt sẽ giúp chiếc xe có khả năng xoay trở tốt trong các vòng đua: Drift, Drag, Circuit của NFS7. Phần thưởng dành cho người chiến thắng sẽ là hàng tá các loại phụ tùng nâng cấp, thay thế nhằm biến chiếc xe của bạn trở nên "chiến" hơn, bên cạnh một số kinh nghiệm thực tế có thể áp dụng vào cuộc sống đời thường.

"Đồ chơi" nâng cấp dùng trong NFS7 phải nói là rất nhiều. Nhưng cụ thể ta sẽ được thay đổi những phần nào trên con chiến mã cưng của mình vậy? Công việc "độ xe" được chia làm 2 phần: phần vỏ (visual) và phần khung (performance). Đầu tiên là "cái mã" bên ngoài của chiếc xe. Vâng, đó chính là những bộ hãm xung (bumpers), tấm chắn hông (side skirt), tấm điều chỉnh độ ngẩng (spoiler), nắp xe (hood), cái môi ở mui xe (roof scoop), bộ kits thân xe (wide-body kit), mâm xe (wheel), đèn nêon, đèn pha, đèn sau, đầu bịt giảm thanh (mufflers tip), sơn kính (window tint). Tương ứng với mỗi loại, bạn có thể chọn lựa giữa một số nhà sản xuất nhất định.

Nhưng liệu màu nghệ thuật của bạn có dừng lại ở đó không? Nếu có thêm màu sơn (paint) và các miếng decal (vinyls) thì rất tuyệt. Đúng vậy, các họa sĩ của EA đã thực sự làm nên một kỳ tích. Greg Uhler (người sáng lập studio Presto, nơi ông và các đồng nghiệp đã từng làm Myst3: EXILE, và Whacked! cho hệ máy Xbox, nay là nhà sản

Chuẩn bị xe trước giờ xuất phát

... và xuất phát



NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Tốc độ chóng mặt...
Hiệu ứng Motion-Blur chỉ có ở NFS7

những màn bám đuổi...

...và tai nạn khó tránh khỏi

...tay đua xấu số bay vô hàng rào.

xuất của NFS7) đã tuyên bố: có tổng cộng 72 tỷ hiệu ứng tùy biến trên mỗi chiếc xe. Một con số khổng lồ! Thật sự gây sốc cho chúng ta phải không? Điều này chứng tỏ các nhà làm game chuyên nghiệp hiện nay ngoài việc chăm chút đến cái "chất" của sản phẩm, họ còn tỉ mỉ đến phần "nền" mới mong cạnh tranh nổi với các đối thủ khác.

Tiếp theo, tôi xin nói đến cái "khung" của chiếc xe. Ở đây, công việc nâng cấp rất giống với việc ép xung của dân phần cứng tin học. Không hài lòng với tốc độ và năng suất ban đầu, dân "chơi tin" – đặc biệt là phần cứng, thường tìm mọi cách thay đổi các cấu trúc và thiết kế ban đầu của nhà sản xuất hầu "thúc" cho chiếc máy của mình chạy nhanh hơn. Công việc cũng tương tự đối với dân chơi xe. Họ cũng mong muốn chiếc xe của mình chạy nhanh hơn và việc thay đổi để đạt được điều đó là bắt buộc. Ban đầu có thể bạn cần lắp thêm bộ nạp turbo, thay máy tốt hơn, thực hiện việc giảm trọng lượng cho chiếc xe, tăng cường hệ thống phanh, sử dụng loại chip điện tử chuyên dụng để điều khiển và cuối cùng là hệ thống cường bức tốc độ sử dụng khí nitro (NOS) – bộ phận đặc biệt quan trọng đối với hầu hết các xe đua hiện nay. Xin lưu ý là việc làm kể trên không phải là "công cốc" mà chúng sẽ đóng góp một phần vào điểm phong cách (Style point), cũng như giúp bạn unlock các phụ kiện thay thế khác "pro" hơn.

Không phải những chiếc siêu xe như Lamporghini, McLauren F1 hay Ferrari, xe trong NFS7 chỉ là những chiếc roster bình thường và phổ biến hiện nay. Gara xe ở chế độ campaign (Go Underground) sẽ gồm: Dodge Neon, Ford Focus, Mitsubishsi Eclipse, Toyota Supra, VW Golf. Tuy có khác biệt về phần thông số xe như khả năng điều khiển, gia tốc, tốc độ cực đại, người chơi sẽ chẳng nhận được lợi ích gì khi lựa chọn giữa chúng. Đặc biệt là các phụ tùng để nâng cấp thì hoàn toàn giống nhau. Nói chung, theo tôi bạn nên chọn chiếc xe nào mà mình cảm thấy ưng ý nhất (mẫu mã, nhãn hiệu) thay vì quá quan tâm đến phần kỹ thuật của xe. Điều cơ bản và chẳng thay đổi gì nhiều có thể nhận thấy ngay cả đối với loạt game NFS đầu tiên: tham gia đua với một vài địch thủ nhất định, giành chiến thắng, sửa soạn bước vào các đường đua mới cho đến khi bạn Unlock được hết tất cả các màn chơi.

...những cú lao ngoạn mục

Phiên bản kỳ này, EA cho phép có tối đa 4 xe đua với nhau, được áp dụng cho cả phần solo và chơi online. Một điều hết sức thú vị là NFS7 cho phép các đối thủ sử dụng PlayStation 2 có thể gia nhập mạng để đua cùng một người khác sử dụng PC. Nghĩa là chế độ chơi mạng sẽ không phân biệt hệ máy sử dụng (PS2 hoặc PC). Rất ấn tượng! Bên cạnh những chiêu thức cũ được áp dụng cho các phiên bản trước, bộ mặt của Need For Speed giờ đây có một vài thay đổi. Chúng ta sẽ có năm kiểu đua chính và tất nhiên là cách giành chiến thắng cũng sẽ khác nhau. Đua vòng quanh (circuit) là một kiểu đua truyền thống. Người chơi sẽ phải đua với một số đối thủ theo một số vòng nhất định (thấp nhất là 2). Trong khi Sprint (đua nước rút) chỉ gồm một vòng đua và Knock out (loại trực tiếp) là kiểu đua mà chiếc xe về chót tại mỗi vòng kết thúc sẽ bị loại cho đến khi còn một đấu thủ duy nhất. Và nếu là đấu thủ đó thì xin chúc mừng, bạn là người chiến thắng rồi đấy!

Hai màn mới chỉ có thể tìm thấy tại phiên bản NFS7 gồm có Drift Racing và Drag Racing. Nếu để ý kỹ, ở chế độ lái xe drift (gọi nôm na là trượt bánh) kết quả thắng thua sẽ được quyết định bởi điểm phong cách, thay vì thời gian về đích như thông thường. Điểm thưởng tại chế độ này sẽ do 2 yếu tố quyết định: tốc độ và cách bạn ôm cua. Bạn càng chạy nhanh bao nhiêu, khoảng cách bạn trượt phần bánh sau dài bấy nhiêu, thì điểm số bạn nhận được cũng nhiều như vậy! Lời khuyên giúp bạn giành điểm ở màn này là hãy cố gắng trượt phần đuôi xe càng nhiều càng tốt. Hãy duy trì tốc độ hiện tại, sau đó trượt phần đuôi với góc trượt cao nhất là chìa khoá chính của Drift racing.

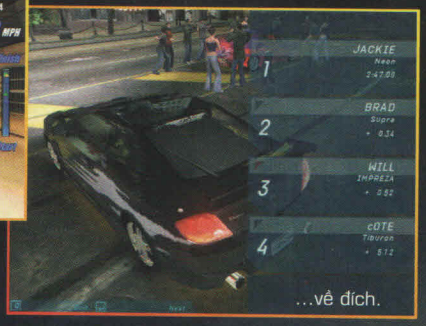
Hình ảnh đường phố thể hiện hết sức chi tiết

Để xây dựng một màn khá lí thú như Drift Racing, đội ngũ

Và một chiếc xe đua thật sự...

làm NFS đã mời bốn chuyên gia về trượt bánh làm mẫu thử thực tế ở Alameda. Trong đó có: Rich RutherFord – giáo viên đã từng dạy đua xe tại trường Skip Barber, Alex Pfiffer tay lái số một hiện nay chuyên về trượt bánh cùng với Calvin Wan và Tsutomo Maehara – 2 ngôi sao đang lên của vòng đua Drift tại Mỹ. Trong tám vòng khác nhau, nhóm làm game đã lưu lại tất cả những nét tinh tuý và bản chất của nghệ thuật trượt bánh do các tay lái trên biểu diễn rồi chuyển hóa toàn bộ thành cái mà dân đua xe NFS7 thường kháo nhau là "đua xe lết bánh".

Cuối cùng là màn đua Drag. Màn này đòi hỏi bạn phải sử dụng một cách điều khiển khác so với các màn trước. Công việc lái chính không còn là quan trọng khi nhiệm vụ của bạn là phải làm sao chuyển sang làn xe khác một cách nhanh chóng khi phát hiện chướng ngại vật (xe, vật cản) đằng trước. Lên số tay là điều bắt buộc tại màn đua này. Hãy chú ý đến vùng màu đỏ ở màn hình đo tốc độ, khi thấy kim đồng hồ vượt qua ranh giới này một chút là bạn có thể vào số được rồi. "Perfect Shift" chứng tỏ bạn lên số "ngọt" nhất. NOS cũng giữ vai trò thắng thua tại màn đua Drag. Việc tăng tốc cưỡng bức đúng lúc sẽ giúp chiếc xe của bạn vượt qua đối thủ một cách dễ dàng. Hãy chú ý thời điểm gài số và NOS. Sử dụng nhuần nhuyễn hai thao tác này là cách giúp tôi luôn thắng lợi tại bất kỳ vòng đua Drag nào. Tổng số vòng chơi ở chế độ career gồm 111 vòng đua. Quá nhiều đối với một trò đua xe chăng? Thật ra, toàn bộ nơi "thi đấu" được tổ chức tại một thành phố hư cấu và tại một số con đường nhất định. Các nhà làm game NFS chỉ việc chọn và ráp các con đường này lại theo nhiều kiểu khác nhau để tạo thành con số 111. Một cách làm rất cổ điển của trò chơi đua xe. Do đó chúng ta dễ dàng nhận ra có sự lặp lại giữa các vòng đua.



...về đích.

...cú va chạm nảy lửa

Các loại xe đua trong NFS7

Đánh giá về mặt đồ họa của game là rất tốt. So với phiên bản trước (Need For Speed – Hot Pursuit 2), chất lượng hình ảnh được nâng cao rõ rệt đặc biệt là hình ảnh bề mặt các con đường. Bên cạnh đó, NFS7 không bỏ quên 1 số hiệu ứng đặc biệt như bụi, nước hay cảnh chiếu lại những pha "độc" do người chơi thực hiện đã có từ version cũ. Theo Rick Stringfellow – giám đốc đồ họa của NFS7, Contact, Starship Troopers và Mortal Kombat - hình ảnh đường phố được thể hiện rất thực tế trong game là kết quả của những lần lái xe, bách bộ, chụp ảnh vào ban đêm, hay tham khảo trên TV do nhóm đồ họa NFS7 đảm trách. Điều đáng nói ở đây là mặc dù game có đồ họa tốt như vậy nhưng lại không đòi hỏi một cấu hình máy tính quá mạnh. Hệ thống chỉ cần trang bị một card tăng tốc 3 chiều từ Geforce 4 MX trở lên là có thể cảm nhận được chiếc xe của mình lao vun vút trên mặt đường. Rất bất ngờ khi mà các trò chơi mới hiện nay càng ngày càng đòi hỏi cấu hình máy cao hơn, thì với NFS7 bạn chẳng cần phải lo lắng gì nhiều đến chuyện dưới.

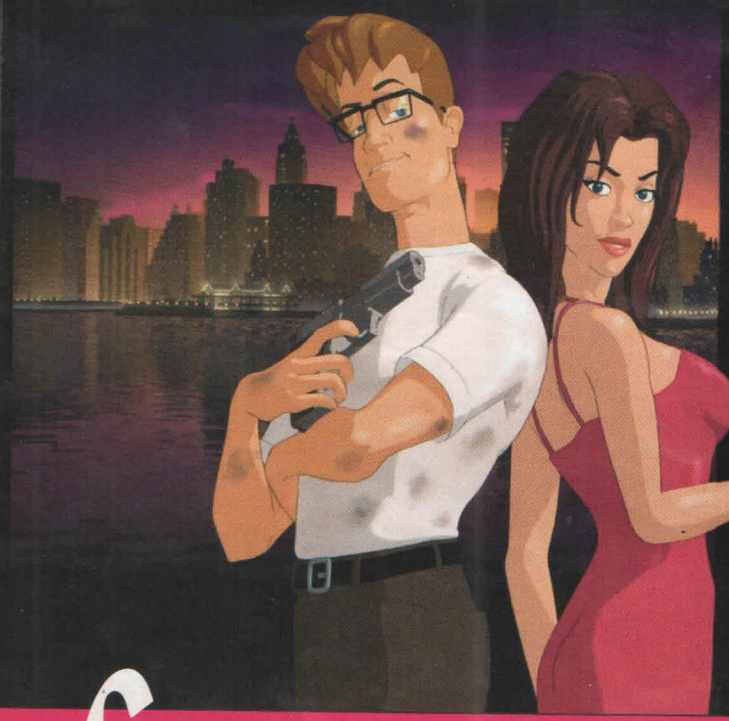
Phải đẹp luôn là nguồn cổ vũ mạnh mẽ cho các tay đua.

Phần âm thanh, tôi cũng chẳng cần phải nói gì nhiều về các sản phẩm do EA thực hiện. Quả thật là rất tuyệt! Vẫn mang phong cách cũ với các bài TRAX có bản quyền, các nhà làm âm thanh của EA chắc chắn sẽ rất tự hào khi các trò chơi của họ hiện nay đều được chứng nhận chuẩn THX – một chuẩn về âm thanh rất phổ biến hiện nay. Hơn thế nữa, theo giám đốc phần âm thanh của NFS7, các tiếng động trong game (tiếng động cơ, tiếng rít máy, đặc biệt là âm gia tốc phát ra từ NOS) đều được thu âm mới hoàn toàn.

Nói chung, Need for Speed: Underground là một game mô phỏng đua xe đường phố rất hay trong một năm mà thể loại này chỉ gây được ít tiếng tăm từ Midnight Club 2. Tuy phần nội dung có dính líu đến tệ đua xe bất hợp pháp, nhưng từ những gì thể hiện trong game ta cũng thấy nhà sản xuất đã biết né tránh không quá nhấn mạnh đến khía cạnh này (không có chuyện chiếc xe bị hư hỏng do va chạm). Điều này được chứng minh bởi biểu tượng E (Everyone) do ESRB đánh giá.

Phải chăng khi mọi thứ đã đến ngưỡng của tốc độ thì chẳng có một game hành động nào có thể bí kịp về sự hào hứng đến tột cùng so với thể loại mô phỏng đua xe? Vâng cảm giác ấy chính là thứ mà các nhà phát triển EA muốn nhắm tới và là những gì mà Need For Speed: Underground muốn thể hiện mình bên cạnh việc giúp người chơi phát triển các kỹ năng lái xe.

CHÍ TÂM



Runaway

a road ad

Cuộc chạy

Cuộc đời vẫn luôn có những khúc quanh không báo trước làm đảo lộn mọi dự tính của chúng ta, và đó là họa hay phúc cũng là một điều khó đoán. Nếu không bị đánh rơi xuống hẻm núi, hẳn chàng họ Trương không thể nào luyện được Cửu Dương Thần Công để sau này vang danh thiên hạ (Cô gái đồ long, Kim Dung). Song dù là họa hay phúc thì nó đều mang lại cho "đương sự" một sự thay đổi đột ngột; với bạn, tôi hay anh chàng Brian nọ cũng vậy.

Trên đường lái xe đến đại học California ở Berkeley để theo học Tiến sỹ, chàng Brian của chúng ta bất ngờ đụng phải một cô gái xinh đẹp trong bộ đầm đỏ dây quyến rũ. May mắn thay, bác sĩ cho biết nàng không bị thương nặng mà chỉ bị sốc nhẹ và sau vài giờ nghỉ ngơi là nàng có thể bình an rời khỏi bệnh viện. Khi biết được tin này, Brian quyết định chia tay cô gái để tiếp tục chuyến đi của mình. Bất ngờ anh nghe được lời kêu cứu khẩn thiết của Gina, tên cô gái. Nàng xin Brian đừng rời bỏ nàng vì nàng sẽ bị bọn Mafia giết hại!

Rất phân vân, Brian không biết có nên tin vào cô gái có đôi môi gợi cảm kia hay không, cuối cùng, chàng quyết định làm một thử nghiệm để kiểm tra xem có đúng là có người định giết cô gái hay không, và nếu đúng thì ít ra cũng bảo vệ được cô ta.

Và thế là bạn phải bắt tay vào việc thôi vì tới đây bạn đã hóa thân vào chàng Brian. Cuộc chơi sẽ bắt đầu tại phòng bệnh của Gina trong bệnh viện.

Hàng kén

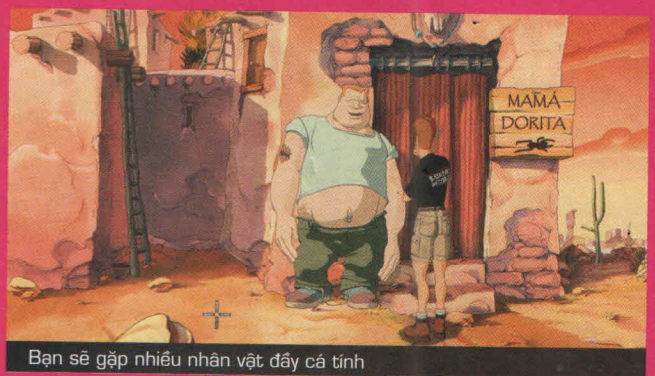
Đây làm một sự khởi đầu có thể làm chán nản những chàng trai nóng tính vì không có những màn bắn súng, chạy nhảy hay leo trèo đầy sôi nổi; và cũng chẳng có nốt cơn mưa phùn rả rích đầy chất thơ như trong Syberia. Bạn chỉ có một căn phòng lạnh lẽo, một người dẹp thiêm thiếp ngủ vì thuốc an thần và... cái đầu của bạn mà thôi!

Phải, cái đầu của bạn, hay nói chính xác hơn là trí thông minh của bạn chính là chìa khóa duy nhất trong Run Away (RA) vì đây là một trò chơi tìm đường truyền thống (tương tự như những trò Monkey Island, Larry, Myst hay Syberia, nghĩa là bạn chỉ việc suy nghĩ và nhấn chuột mà thôi). Ở dạng trò chơi này, người chơi sẽ phải sử dụng những kinh nghiệm, kiến thức và cả những trải nghiệm của bản thân để giải quyết những tình huống trong game; và do vậy, những người lớn tuổi tỏ ra có ưu thế hơn hẳn những học sinh Trung học vì họ có sự kiên nhẫn mà tuổi trẻ chưa có. Dĩ nhiên, nói như vậy không có nghĩa là các bạn trẻ không chơi được; nếu bạn có thể ngồi hàng giờ đồng hồ chỉ để nghĩ xem phải tìm cái chìa khóa phòng giam ở xó xỉnh nào trong một thị trấn bỏ hoang thì bạn là người hoàn toàn thích hợp.

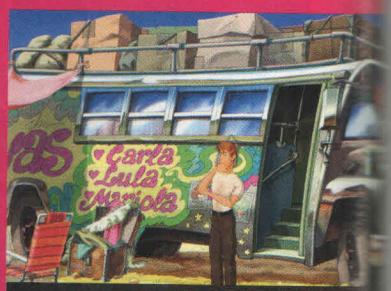
Nói đến trò chơi tìm đường, trước đến nay có khá nhiều trò chơi nổi tiếng như Myst, King quest, Larry... và mỗi trò nổi tiếng vì một khía cạnh khác nhau, cái thì nổi tiếng vì quá khó (Myst), cái nổi tiếng vì chất lãng mạn của nó (Syberia), cái nổi tiếng vì hình ảnh (Larry). RA là một trò chơi hội đủ những yếu tố trên: hình ảnh đẹp, kịch bản hay và độ khó vừa phải.

Phong cách châu Âu

Cũng giống như mọi trò chơi tìm đường khác, trong RA bạn sẽ phải thu lượm nhiều đồ vật, tìm cách sử dụng chúng trong những tình huống thích hợp đồng thời cũng phải suy nghĩ để giải quyết những vấn đề mà trò chơi đặt ra. May mắn là nếu so sánh với những trò như Đảo khỉ (Monkey Island) chẳng hạn thì RA có cốt truyện thật hơn, đời thường hơn cho nên những vấn đề của nó



Bạn sẽ gặp nhiều nhân vật đầy cá tính



Hình ảnh của trò chơi được render theo kiểu hoạt họa và phối với cảnh nền rất độc đáo

Runaway: A road adventure
Phát hành: Tri Synergy
Phát triển: Pendulo Studio
Thể loại: Phiêu lưu
Ngày phát hành: 28/08/2003
ESRB: Teen
Dung lượng: 3 CD
Cấu hình: PII 233Mhz+, 128MB RAM, VGA 1024x768 16bit màu, 1,4GB HDD, Windows 9x

venture

trốn

cũng thật hơn: thí dụ như nếu bạn đánh rơi chìa khóa xuống một cái máng thức ăn ngựa bỏ hoang đầy dơ bẩn và bạn chẳng muốn nhúng tay mình vô đó thì bạn làm thế nào để lấy chìa khóa đó ra?

Tất cả những vấn đề như trên đều được đặt trong một cốt truyện khá hay và mang đậm phong cách châu Âu, từ lời thoại, âm thanh cho đến hình ảnh.

Hình ảnh của trò chơi được vẽ theo kiểu hoạt họa và được phối với cảnh nền rất tốt, tiếc là bạn không thể chọn lựa độ phân giải được, nếu muốn, bạn phải thay đổi trong Windows của mình. Theo kinh nghiệm cá nhân, tôi khuyên bạn nên tăng độ sáng lên một chút vì đôi khi có những đồ vật nằm trong góc tối nên nếu để bình thường, có thể bạn sẽ không nhìn thấy

Trò chơi có sáu phần tương ứng với sáu chặng trong cuộc phiêu lưu của Brian và Gina. Mỗi phần sẽ mang một sắc thái khác nhau: thành thị, sa mạc, viện bảo tàng... cho nên nó cũng có những bộ mặt khác nhau: màn thì âm u, màn thì rực rỡ, song nhìn chung thì màu sắc trong game rất tươi và vui mắt. Dĩ nhiên độ khó của trò chơi cũng tăng dần theo từng màn.

Một khi đã đi qua một chặng đường dài như vậy, bạn sẽ gặp nhiều nhân vật đầy cá tính, và suốt trong trò chơi này, không có nhân vật nào xuất hiện mà không có ích cho bạn cả (cho nên nếu bị bí đường, bạn hãy kiểm lại xem có nhân vật nào chưa giúp ích cho bạn hay không nhé)

Sự cần thiết của ngoại ngữ và việc ghi chép

Nhịp độ của trò chơi khá chậm rãi cho nên bạn sẽ không bị ức chế tâm lý, thậm chí bạn có thể vừa chơi vừa uống trà cũng được. Tuy vậy, bạn cũng nên chuẩn bị sẵn cuốn từ điển tiếng Anh bên mình vì trò chơi này không cho phép bạn đoán mò và trò chơi cũng không cho phép bạn nhấn phím [Alt]+[Tab] để chuyển sang ứng dụng khác cho nên những thứ như Lạc Việt MTD trở thành vô dụng. Tuy nói như vậy nhưng bạn cũng đừng quá lo lắng vì những câu thoại trong trò chơi khá ngắn và khá dễ hiểu, vấn đề chỉ nằm ở chỗ có một số từ ít phổ biến nên có thể bạn cần phải tra từ điển thôi.

Trong RA, bạn có thể lưu (save) một cách thoải mái cho nên đừng ngần ngại, trước khi quyết định một điều gì mà bạn không chắc lắm, hãy lưu lại. Dù vậy, điều này cũng không có ích cho bạn bằng một tờ giấy trắng và cây bút chì. Khi chơi những trò như RA, bạn hãy ghi lại tất cả những gì mà bạn thấy cần thiết như tên mọi nhân vật, những đồ vật mà bạn nghi ngờ có thể sử dụng được nhưng chưa chắc chắn, những địa danh... và khi bị đường, bạn hãy nhìn vào đó để đối chiếu lại.

Việc này là khá cần thiết vì không phải lúc nào chúng ta cũng nhớ hết mọi thứ. Nhất là khi những câu đố khá liên hoàn với nhau, cái nọ gối đầu lên cái kia. Bạn sẽ thấy rõ việc này trong màn 3: "The Great escape".

BẠN NÊN...

- Cài đặt trò chơi này theo chế độ đầy đủ (full), nếu không, mỗi khi qua cảnh, bạn sẽ phải đưa CD vào ổ và chờ rất lâu, khoảng 3 phút để game nạp cảnh mới.
- Ghi chú cho mỗi lần lưu, nếu không bạn sẽ khó nhận ra cái cần tìm sau này.
- Ghi lại diễn biến câu truyện và tiến trình để khi chơi tiếp, bạn sẽ biết mình cần bắt đầu từ đâu.
- Mỗi khi có biến chuyển mới, bạn nên quay lại những nơi cũ vì khi đó có thể trò chơi sẽ mở ra những đồ vật mới hay lời thoại mới mà trước đó không có.
- Dò chuột theo dạng rada (đưa chuột từ trái qua phải, sau đó xuống một hàng và đi từ phải qua trái, tiếp tục cho đến hết) để quét toàn bộ màn hình, bảo đảm không bỏ sót thứ gì.
- Nhìn kỹ dòng chữ hiện ra bên dưới màn hình vì đôi khi có những thứ nằm rất sát nhau khiến bạn tưởng như chúng là một.

BẠN KHÔNG NÊN

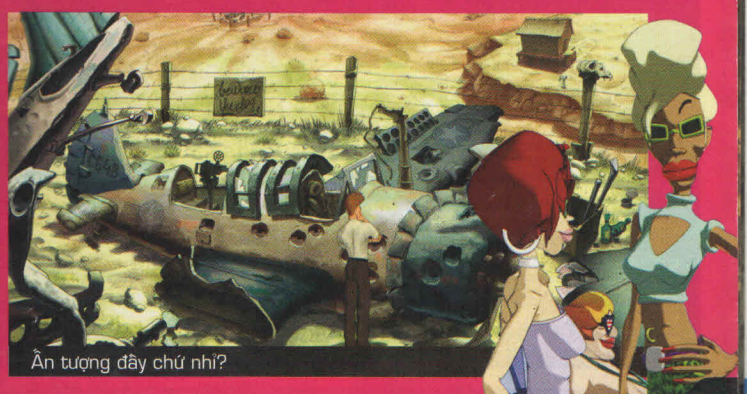
- Nôn nóng
- Cố gắng chơi tiếp khi đã mất tập trung hay bực bội.
- Sử dụng hướng dẫn hay cheat code vì nó có một ma lực ghê gớm, một khi đã sử dụng một lần, sẽ rất khó cưỡng lại việc tiếp tục sử dụng cho đến... hết game.
- Đoán mò những chữ tiếng Anh mà bạn không biết. Hãy xem đây là một dịp để học thêm từ mới.

Vốn sống luôn là điều cần thiết

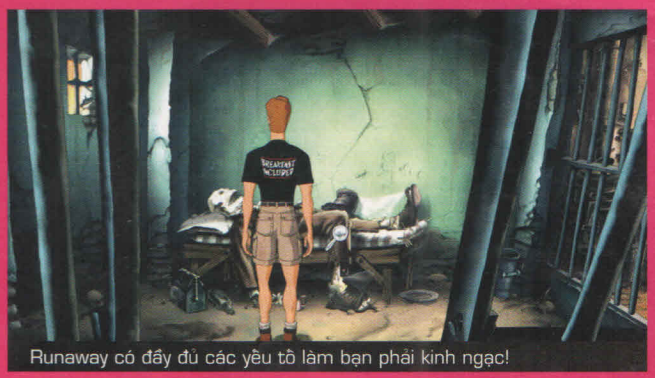
Tại màn này, bạn sẽ làm quen với ba cô gái đầy ấn tượng Lula, Mariola và Carla, trong đó có Carla mặc dù rất dễ thương nhưng cô lại quá mập vì ăn quá nhiều, nhiều đến nỗi bạn cô phải khóa tủ lạnh lại và giấu chìa khóa tại một nơi bí mật không cho cô ta biết.

Trong lúc đó, bạn rất cần phải lấy được thuốc nổ trong một phòng gỗ tồi tàn và hoang phế nằm trơ trọi trên xa mạc. Mặc dù bị bỏ phế, nhưng trước đó, người chủ cũ cũng đã kịp bịt kín cánh cửa của nó trước khi bỏ đi nên bạn chẳng có cách nào mở được cửa cả. Xà beng cũng vô dụng mà thôi.

Hãy nhìn xung quanh một chút, bạn sẽ thấy ngay một ổ kiến không lồ. Người ta nói rằng ở châu Phi thường có những đàn kiến rừng đông đến hàng triệu triệu con và mỗi khi di chuyển, chúng như một tấm thảm đen khủng khiếp tàn sát mọi thứ trên đường đi của mình. Người ta cũng nói rằng lũ kiến này có thể làm thịt một con bò trưởng thành trong vòng chưa đầy hai phút và đến voi cũng phải chạy trốn lũ kiến này!



Ấn tượng đầy chứ nhỉ?



Runaway có đầy đủ các yếu tố làm bạn phải kinh ngạc!

Nơi bạn đang đứng không phải là châu Phi, song theo những nhà địa lý học thì xưa thật là xưa, cách đây hàng trăm triệu năm, trái đất chưa bị chia cắt thành nhiều lục địa như bây giờ mà vẫn còn là một khối đất lớn, mãi sau này nó mới bị chia cắt thành những Châu như hiện nay. Vậy thì không loại trừ một đàn kiến khủng khiếp nọ đã bị trôi dạt sang châu Mỹ này từ triệu triệu năm trước và chúng tiếp tục sinh sôi này nở cho đến ngày nay. Bạn cần phải hỏi thăm dân chúng quanh vùng xem có đúng thế không. Nếu đúng thì bạn đã có cách lấy được đồ rồi: cho lũ kiến này ăn sập hết cánh cửa gỗ. Để làm được việc này thì bạn phải có thứ gì để dẫn dụ chúng bởi chẳng có con kiến nào lại thích ăn gỗ cả.

Lúc này là lúc mà bạn quan tâm đến cái tủ lạnh của Carla bởi đó là nơi duy nhất có thể kiếm được đồ ăn giữa chốn sa mạc hoang vu này. Và để mở được tủ lạnh, bạn cần phải kiếm ra chiếc chìa khoá mà Lula đã giấu đâu đó trong chiếc xe buýt. (Dĩ nhiên là trước bạn, Carla đã tìm chìa khóa này nhiều lần nhưng không thấy).

Tới đây, hãy xem lại những ghi chú của bạn, bạn sẽ thấy là gã tài xế trước khi bỏ trốn đã phá hỏng xe. Và theo logic thì vị trí chiếc chìa khóa sẽ có mối liên hệ với chỗ bị phá này.

Đây là lúc mà bạn cần phải huy động vốn sống của mình. Vào cái thời của tôi, tức trước đây khoảng hai mươi năm, xe buýt không hiện đại như bây giờ. Khi đó người ta còn sử dụng những chiếc xe cổ lỗ sĩ được sản xuất từ những năm 50 với máy xe đặt ngay trong lòng xe, bên cạnh tài xế và được che bằng một nắp sắt to dùng. Cửa xe thì được đóng mở bởi... anh chàng lơ xe hoạt bát. Sau này, người ta nhập loại xe hiện đại hơn, có kính trong suốt và được thiết kế cho xứ lạnh, nên khi về VN nó tỏ ra không thua kém gì cái lò hầm hơi. Tuy nhiên, khi đó nó là xe hiện đại vào bậc nhất rồi. Và một trong những điều ấn tượng của loại xe này là cửa được đóng mở bằng hơi nên và nó có một cần điều khiển nơi tài xế ngồi; ông ta có thể gạt cần này để đóng/mở cửa xe.

Hãy quay lại RA, bạn quan sát kỹ sẽ thấy một cái gọi là "axle" kế bên ghế tài xế. Hãy tra từ này và bạn sẽ hiểu ngay ra vấn đề.

Đấy bạn thấy không, RA thực sự chẳng có gì là quá khó với bạn cả. Tất cả những vấn đề của nó đều nằm trong tầm tay của bạn.

Hơn 30 giải thưởng

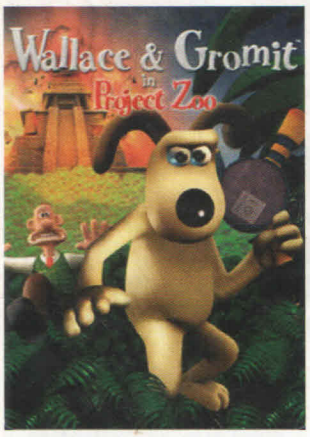
Cốt truyện của RA được đánh giá rất cao. Nó được dựng theo "mô-típ" của điện ảnh: câu truyện sẽ có điểm thắt và mở, dẫn bạn đến một bất ngờ mà bạn sẽ không thể nào đoán trước được. Người ta nói phụ nữ là một trong những điều khó hiểu nhất, xét ra cũng không phải là không có lý của nó! Anh chàng Brian rồi sẽ bối rối trước những tiết lộ của Gina.

Và như trên đã trình bày, RA được xây dựng theo phong cách của người Âu chứ không phải theo kiểu cao bồi hay anh hùng với những màn đập phá, bạo lực của Hollywood nên nó sẽ mang lại cho bạn một không khí rất nhẹ nhàng, thoải mái.

Đó cũng là nguyên nhân khiến cho người Pháp bình chọn trò chơi này là game hay nhất trong năm. RA cũng nhận được hơn 30 giải thưởng khác nhau chỉ sau một tháng "đổ bộ" vào Đức và Úc.

Số lượng các giải thưởng như vậy thiết nghĩ cũng đủ thay thế cho cho mọi lời tán dương. Riêng tôi, tôi cho rằng đây là một trò chơi không thua kém Syberia, và nếu phải nhận xét, tôi chỉ có thể nói rằng "mỗi người một vẻ, mười phân vẹn mười" mà thôi.

TRỊNH BẢO



Wallace & Gromit và KẾ HOẠCH SỞ THÚ

Thế giới trò chơi giải trí trên PC thật sự rộng lớn và đa dạng. Có rất nhiều thể loại trò chơi đã và đang phát triển, tuy nhiên không phải bất cứ trò chơi nào cũng có thể dành cho lứa tuổi thiếu nhi. Vì thế, sự can thiệp để sàng lọc, chọn lựa của phụ huynh là vô cùng quan trọng. Và như đã giới thiệu ở số báo trước, Ban đánh giá phẩm mềm giải trí (ESRB) đã có những nhãn phân loại trò chơi giúp cho các bậc phụ huynh dễ dàng hơn trong việc chọn mua trò chơi cho con em mình. Trên cơ bản, để yên tâm, người lớn có thể chọn mua những trò có biểu tượng chữ "T" (Teen: Dành cho Giới trẻ) là những sản phẩm nhẹ nhàng và lành mạnh phù hợp với lứa tuổi học trò. Một trong số đó là Wallace & Gromit: Project Zoo, một trò chơi vui nhộn dành cho lứa tuổi thiếu nhi.

Sản phẩm là kết quả hợp tác giữa Frontier Developments, hãng sản xuất, và nhà phát hành Bam! Entertainment. Mở đầu trò chơi, các bạn sẽ được xem một đoạn phim hoạt hình ngắn rất hấp dẫn giới thiệu về đôi bạn Wallace và chú chó mang tên Gromit. Nhân dịp mừng sinh nhật của Archies, một chú gấu trắng vùng Bắc Cực đang sống trong sở thú, họ đến thăm "anh ta" và tình cờ phát hiện ra âm mưu của McGraw (chú chim cánh cụt) là bắt cóc con của những sinh vật trong sở thú nhằm uy hiếp cha mẹ chúng, bắt họ phải làm việc trong dây chuyền sản xuất kim cương. Sau khi nhận được thư cầu cứu của Archies, đôi bạn người và chó quyết định giải cứu cho những nạn nhân đang bị giam cầm trong sở thú.

Để có thể làm được việc này, chú chó của chúng ta sẽ rất vất vả cũng như phải làm mọi việc từ chạy, nhảy, leo trèo cho đến bơi lội để vượt qua các thử thách. Chú ta cũng phải vận dụng trí tuệ để mở các cạm bẫy nhằm cứu con cái của cư dân trong sở thú.

Vai trò của Wallace mang tính hỗ trợ nhiều hơn, anh ta sẽ làm những việc như sửa chữa máy móc chẳng hạn. Song việc này đôi lúc cũng gặp khó khăn vì anh ta không có đầy đủ những dụng cụ cần thiết như các loại ốc, chìa khóa... Và đương nhiên, công việc tìm kiếm và thu thập những vật dụng này luôn do chú chó Gromit đảm nhiệm.

Nếu muốn hoàn tất trò chơi, các bạn sẽ phải vượt qua hơn 24 nhiệm vụ đặt trong 5 khu vực của sở thú. Trước lúc bắt đầu chơi game, bạn cần chú ý đến phần quy định cách điều khiển vì cách quy định mặc nhiên không được thuận tiện lắm.

Hình vẽ hoạt hình hài hước và ngộ nghĩnh trong game được phát huy tốt hơn nhờ sự góp sức của công nghệ hình ảnh 3 chiều và kỹ thuật tiên tiến trong việc xử lý hình ảnh đa giác, mang lại cho các nhân vật một ngoại hình đẹp, linh hoạt.

Nếu để ý, bạn sẽ thấy throng thư mục chứa game sau khi cài đặt có riêng một thư mục chứa tất cả các đoạn phim hoạt hình được sử dụng trong trò chơi và nếu thích, bạn có thể xem lại bất cứ lúc nào.

Âm nhạc trong trò chơi đạt mức trung bình, âm thanh giống như các phim hoạt hình mà chúng ta đã được xem. Đặc biệt giọng lồng tiếng cho các nhân vật hoạt hình tỏ ra rất truyền cảm tạo cho ta một sự thích thú ngay từ đoạn phim đầu tiên, góp phần làm tăng sức hấp dẫn đối với người chơi.

Wallace & Gromit: Project Zoo là một lựa chọn tốt cho phụ huynh chọn mua những trò giải trí cho con em trong dịp nghỉ lễ Giáng Sinh và Tết. Trò chơi không những mang ý nghĩa là một món quà nhỏ dành tặng cho các em mà còn là cách giữ chân hữu hiệu nhất những cô, cậu luôn tinh nghịch ngồi yên một chỗ hết sức nhẹ nhàng và đơn giản. Tuy nhiên cũng cần kiểm soát thời gian ngồi trước máy tính của các em để giữ gìn sức khoẻ cũng như sự ham thích lâu dài của các em đối với trò chơi.

THANH BÌNH

Wallace & Gromit đang bàn về sinh nhật Archies.

Gromit tỏ ra rất vui mừng khi tìm ra bí mật.

Gromit cũng là một vận động viên bơi lội cừ khôi.

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Bam! Entertainment

Phát triển: Frontier Developments Ltd.

Thể loại: Phiêu lưu - Hành Động

ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 733 Mhz+; RAM 128MB; VGA 32MB trở lên; HDD 650 MB

ĐIỂM TIN

■ **Nival Interactive (Nga) cho biết** hiện họ đang xúc tiến thực hiện phần tiếp theo của Blitzkrieg, trò chơi dàn trận lấy bối cảnh Thế chiến thứ 2. Ở phần này game sẽ chuyển sang môi trường 3D hoàn toàn và Nival cũng quyết định xây dựng một engine mới hoàn toàn. Game sẽ có tổng cộng 4 chiến dịch với bản đồ chiến sự diễn ra ở 3 khu vực: châu Âu, Thái bình dương và châu Phi. Ngoài các tính năng cũ, Nival cho biết trong phần kế tiếp này cách chơi sẽ có tốc độ cao hơn, nhiều loại quân mới và đặc biệt là sự xuất hiện của các "hero". Hiện ngày phát hành game chưa được công bố.

■ **Sau một thời gian làm việc cho VU Games,** Richard Sternberg quyết định tách ra và thành lập studio riêng - Star Mountain Studios (SMS). Sternberg - một họa sĩ và là chuyên gia về chuyển động hoạt hình sẽ giữ vai trò đầu tàu, hỗ trợ anh là 2 người bạn cũng từ VU Games: Briar Lee Mitchell - họa sĩ minh họa kiêm nhà văn, cô hiện đang cộng tác giảng dạy kỹ xảo mỹ thuật số hóa cho Học viện Mỹ thuật Los Angeles và nhà sản xuất Adam Ryan - người từng cộng tác thực hiện The 7th Guest và Command & Conquer. Sản phẩm mới nhất mà họ vừa tung ra là Weird Helmet - một trò chơi giải đố tìm đường. Hiện SMS còn trong tay 11 game đang thực hiện và dự tính tung ra trong thời gian sắp tới.

■ **DAS Entertainment cho biết** họ vừa mua lại Freedom Games - nhà phát triển game Eric Young's Squad Assault: West Front. DAS Entertainment tuyên bố họ sẽ tiếp tục hỗ trợ loạt game Squad Assault, đồng thời tung ra một số sản phẩm của riêng mình dưới "bảng hiệu" của Freedom Games như sê ri game chiến tranh: American Civil War và một số game lấy chủ đề về quân đội Mỹ. Trong kế hoạch của mình DAS Entertainment sẽ cộng tác với Matrix Games - nhà phát hành Eric Young's Squad Assault: West Front - để tung ra các phần tiếp theo của loạt game Squad Assault, bao gồm bản dành cho XBox và phần mở rộng tạm thời có tên Squad Assaut: Operation Market

CONTRACT J.A.C.K
JUST ANOTHER CONTRACT KILLER
LẤY ĐỘC TRỊ ĐỘC

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Sierra
Phát triển: Monolith Productions, Inc.
Thể loại: Phiêu lưu - Hành động
ESRB: Mature
Cấu hình: CPU 1.0 Ghz+; RAM 256MB; VGA 64MB trở lên; HDD 1,8GB

Hãng Monolith vừa qua đã bội thu nhờ loạt game No One Lives Forever (NOLF), vốn được đánh giá là một trong những bước đột phá trong thể loại nhập vai lấy đề tài là điệp viên trong những năm 60. Cảm thấy thể loại này vẫn còn khả năng phát triển, họ giới thiệu tiếp Contract J.A.C.K.(Just Another Contract Killer) với hi vọng tiếp tục thu lợi cao. Và mặc dù có sự hậu thuẫn hùng hậu, nhưng Contract J.A.C.K. đã không làm được điều mà nhà sản xuất kỳ vọng: sau khi phát hành, trò chơi chỉ được đánh giá vào loại trung bình và nhận được khá nhiều phản hồi không mấy tích cực từ phía người chơi.

Cốt truyện và nhận xét

Tuy Monolith tuyên bố rằng đây là một trò chơi độc lập không liên quan gì đến NOLF, nhưng thật ra đây chỉ là một biến thể của NOLF. Câu chuyện kể về cuộc đời của John Jack, người được tay trùm tổ chức H.A.R.M tên Dmitrij Volkov tuyển mộ nhằm ngăn chặn Mafia Ý, không cho chúng hạ bệ tổ chức của ông ta. Trong trường hợp này, khó có thể nói nhân vật chính của chúng ta là người tốt, nhưng đây cũng được xem là trường hợp lấy độc trị độc, sử dụng kẻ ác để đối phó kẻ ác.

Trong nỗ lực tạo nên sự khác biệt với NOLF, nhà sản xuất đã cố tạo sự hài hước của nhân vật thông qua hình ảnh cũng như giọng điệu của họ. Tuy nhiên điều này có vẻ không đạt cho lắm. Chất lượng hình ảnh của trò chơi chỉ đạt mức trung bình và không có gì đột phá (do sử dụng lại công nghệ của NOLF). Trò chơi có 3 mức chọn lựa hình ảnh từ thấp đến cao giúp cho người chơi có thể chọn các mức độ thể hiện hình ảnh phù hợp với cấu hình máy tính của mình. Mặc dù vậy, trò chơi đòi hỏi bạn phải có card màn hình tương đối mạnh thì mới có thể chơi tốt. Phần âm thanh cũng không khá hơn bao nhiêu: tiếng của các loại súng nghe không thật còn nhạc nền thì không phong phú.

May mắn thay, khả năng ứng biến của đối thủ máy được nâng cao hơn: chúng tỏ ra khá linh hoạt, biết cách phối hợp cũng như chịu khó di chuyển và biết sử dụng tất cả các loại vũ khí sẵn có. Vì thế bạn hãy cẩn thận, đừng quá coi thường đối thủ hoặc hy vọng tìm được nơi lánh nạn tại những góc kín khi bị truy đuổi vì có thể đối thủ sẽ không dại dột nhào vào trước họng súng của bạn mà sẽ tung lựu đạn ép bạn phải chui ra ngoài.

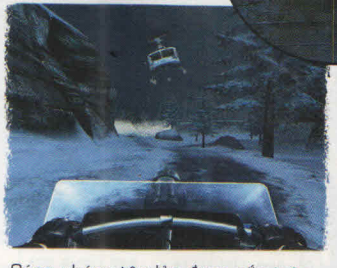
Các loại vũ khí được sử dụng rất phong phú và chia làm nhiều hạng mục khác nhau, từ súng ngắn, shortgun đến các loại súng tự động, súng bắn tỉa...

Trò chơi bao gồm hơn 10 màn chơi đơn và diễn ra ở một số nơi thuộc nước Cộng Hòa Czech, nước Ý và căn cứ không gian trên Mặt Trăng. Phần chơi mạng thì có 15 màn được phân làm nhiều loại như Deathmatch (bắn tự do), Team Deathmatch (chia làm 2 đội đấu với nhau), Doomsday (thể loại kết hợp đồng đội), Demolition (2 đội đặt và tháo mìn). Trò chơi có kèm theo bộ công cụ giúp người chơi có thể tạo thêm màn mới theo ý thích. Nhìn chung về phần mạng, trò chơi đáp ứng tương đối đầy đủ cho nhu cầu của những tay chuyên bắn súng trong các phòng game.

Có thể nói Contract J.A.C.K. là một trong những phiên bản mở rộng và mang tính chất thử nghiệm, thăm dò cho tương lai phát triển của dòng game NOLF. Tuy nhiên thử nghiệm này đã khiến nhiều "fan" hâm mộ dòng game NOLF khó có thể chấp nhận được và kết quả là nó chỉ được đánh giá là một trò trung bình mà thôi.

ĐẶNG THANH

Súng máy là một loại vũ khí rất tiện lợi trong cận chiến và khi số lượng đối thủ đông.



Súng phóng tên lửa được gắn trên xe trượt tuyết đang phát huy sức mạnh đối với những vật cản lớn.

Một cảnh đấu súng trong khoang tàu không gian với súng lazer mạnh mẽ nhất trong các loại vũ khí.

ĐIỂM TIN

Garden. Được biết phần tiếp theo này sẽ sử dụng cùng lúc 2 engine: một của DAS Entertainment (Apex Graphics Engine) và một của game (Force Game Engine).

■ **Microsoft Corporation và GameSpy Industries tuyên bố** họ vừa ký kết một thỏa thuận với các điều khoản được giữ kín, theo đó GameSpy sẽ cung cấp phần mềm kỹ thuật hỗ trợ chơi game trực tuyến cho Microsoft và trước mắt là hỗ trợ cho 24 game PC.

■ **Một game đổi tên đến...3 lần,** đó là số phận của Galaxy Andromeda hay còn được biết đến với tên gọi Imperium Galactica III - một game dàn trận không gian nổi tiếng một thời. Do gặp phải vấn đề về tài chính nên CDV - đảm nhận việc phát hành trước đây của game đã "bỏ của chạy lấy người" - nhưng may thay nhà phát hành HD Interactive (Hà Lan) xuất hiện đúng lúc và game được đổi tên thành Nexus. Trước đây game được phát triển bởi Philos Laboratories và dự tính tung ra vào năm 2001 nhưng sau đó do thỏa thuận giữa các nhà phát triển, quyền sở hữu đã về tay Mithis Games (Hungary) và studio này tiếp tục dự án dở dang của người tiền nhiệm. Robert Sugar - CEO của Mithis Games cho biết "Mọi người ở Mithis rất vui mừng trước quyết định của HD Interactive, Nexus đã có cơ hội trở lại". Game dự tính tung ra vào tháng 9 năm 2004.

■ **Nokia và Electronic Arts cho biết Tiger Woods PGA Tour 2004** sẽ được tung ra trên điện thoại di động N-Gate vào khoảng quí 1 năm 2004 và dự tính sẽ sử dụng triệt để tính năng kết nối của thiết bị cho mục chơi mạng.

■ **Phiên bản Colin McRae Rally 04** - một game đua xe đường trường - sẽ có mặt vào tháng 3 tới trên PC. Ở phần tiếp theo này game sẽ có thêm các mục chơi mạng LAN và trực tuyến với 8 tay chơi thi đấu cùng lúc thông qua cách chơi Co-op hoặc thi đấu theo đội. Game đua ra hơn 20 loại xe thi đấu và 34 địa hình khác nhau để người chơi chọn

SỰ TIẾN TRIỂN CỦA BÓNG ĐÁ

Vào thế kỷ thứ 12, tại đất nước sương mù, người ta đã khai sinh ra một môn thể thao mà sau này phát triển thành bóng đá hiện đại. Môn thể thao này dần dần trở nên cực kỳ phổ biến vào các thế kỷ tiếp theo đến nỗi nhiều vị vua nước Anh trong đó có vua Edward II và Henry VI buộc phải cấm người dân không được chơi đá bóng do quá lôi cuốn và khiến cho họ xao lãng môn thể thao bắn cung trong quân đội. Thời gian trôi qua, "trò chơi" không những không chìm vào quên lãng mà càng phát triển mạnh hơn, để rồi giờ đây bóng đá hiển nhiên trở thành một môn thể thao "vua", thu hút hàng triệu fan hâm mộ từ khắp nơi trên thế giới. Giới sành game chắc không lạ gì với cái tên FIFA - game mô phỏng đá bóng thống trị trên PC từ bấy lâu. Nhưng khi nói đến Winning Eleven (WE) của hệ PlayStation(PS), tôi dám chắc ai cũng bảo rằng "đây mới là nghệ thuật đá bóng". Vậy bạn là người thích sử dụng máy tính để chơi game, nhưng vẫn muốn xem mặt mũi "cái WE" nó như thế nào, hãy thử Pro Evolution Soccer 3 (PES3)!

Đầu tiên, tôi muốn nhấn mạnh đến phần gameplay của trò chơi. Với lợi thế và kinh nghiệm làm game console, các nhà phát triển dòng PES đã tận dụng được ưu điểm nổi trội của hệ máy chuyên dụng để xây dựng trò chơi trên nền PC. So với phiên bản cũ, version 3 có rất nhiều cải tiến. Theo nhóm sản xuất PES, phiên bản mới được xây dựng và điều chỉnh lại hoàn toàn từ menu cho đến các chế độ chơi. Trong đó có giải đấu Master League. Mỗi một trận thắng tại giải đấu này, người chơi sẽ kiếm được điểm PES (Pes Points). Phần điểm này sẽ đưa bạn đến với các tính năng mua sắm mới cũng như unlock được rất nhiều yếu tố bí mật của game như sân vận động mới, các phản ứng của đám đông, các đội mới. Sự dồi dào về mặt cầu thủ ở thị trường chuyển nhượng cũng góp phần làm nên bức tranh "mới" của PES3!

Phần đồ họa của trò chơi rất giống với game WE trên hệ máy PS. Các nhà thiết kế đã sử dụng engine đồ họa được viết lại một cách đặc biệt cho phép hiệu ứng hình ảnh thể hiện rất chi tiết so với engine của PES tiền nhiệm. Ngoài 80 cách di chuyển mới, người chơi còn được thưởng thức nhiều cử động của khuôn mặt cầu thủ, các kiểu chấn thương trong khi hiệu ứng thời tiết, cách thể hiện của đám đông được nâng cao rõ rệt (song rất tiếc là trò chơi vẫn chưa ổn định: tốc độ game không ổn định, khi chạy nhanh, khi chạy chậm).

Phần âm thanh của một trò chơi mô phỏng đá bóng thường gồm 2 phần chính cần nói đến. Đó là phần bình luận và tiếng hô hào của các fan. Về lời bình, Trevor Brooking và Peter Brackley, hai bình luận viên bóng đá trong PES khiến tôi hơi thất vọng và buồn ngủ, cũng may là tiếng hò hét của cổ động viên khá hào hứng và "kịp lúc".

Bạn cũng cần lưu ý PES 3 không có chế độ chơi online và hiện Konami đã tung ra bản patch để "vá" lỗi chạy chậm bất thường của game.

Nhìn chung, phần gameplay là một điểm mạnh khiến PES3 được đa số các gamer ưa thích. Nhưng theo tôi, nếu nói PES 3 hiện là game đá bóng hay nhất trên PC thì quả là một kết luận vội vàng, khi mà FIFA 2004 với kinh nghiệm trận mạc dang dần dà khẳng định mình với một lối chơi khác (khá giống WE), hỗ trợ chơi online đầy đủ. Ta cùng chờ xem ai sẽ là kẻ chiếm lĩnh môn thể thao vua này trên PC.

VŨ TRẦN CHÍ TÂM

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát hành: Konami
Phát triển: KCET
Thể loại: Thể thao
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 800 Mhz+; RAM 128MB; NVIDIA GeForce 3 hay ATI Radeon 8500 trở lên; HDD 3,5Gb.

ĐIỂM TIN

lựa cùng nhiều mục thi đấu như Championships, Rallies, Stages, Group B Championship (đua xe cổ điển) và Expert Championship (dành cho những tay đua chuyên nghiệp). Game sẽ được phát hành bởi Codemasters.

■ **Enlight Software và Vidis** vừa ký một thỏa thuận tiếp tục cộng tác về việc phân phối game và sản phẩm đầu tiên là Warlords BattleCry III sẽ được tung vào thị trường Ao, Đức và Nam Phi. Đây là lần thứ 3 hai công ty cộng tác phân phối sản phẩm với nhau.

■ **Codemasters cho biết** họ đã đạt được quyền phát hành toàn cầu cho trò chơi dàn trận khoa học giả tưởng Perimeter từ nhà phát triển game K-D Lab (Nga) và sẽ tung ra thị trường vào mùa xuân năm 2004.

■ **Big Huge Games hiện đang thực hiện** bản mở rộng của Rise of Nations - Throne and Patriots. Phần kế tiếp này sẽ có thêm một số chiến dịch mới dựa trên các sự kiện lịch sử của nhân loại, cụ thể hơn game sẽ có thêm 6 quốc gia, 20 đơn vị quân mới và một số tính năng mới. Game dự tính tung ra vào mùa xuân năm 2004.

■ **Simply Gaming công bố** họ bắt đầu thực hiện sản phẩm đầu tiên của mình - Operation Watchet Freedom (OWF) - game bắn súng góc nhìn thứ nhất nói về một nhóm khủng bố chiếm giữ một thị trấn nhỏ ở Watchet; dùng tên lửa hạt nhân để đe dọa Luân Đôn, Matxcova vàWashington. Game bao gồm khoảng 30 nhiệm vụ, hơn 20 loại vũ khí và 6 loại lính đặc nhiệm SAS. Ngày phát hành game hiện vẫn chưa biết.

■ **Project Three Interactive** cho biết họ đạt được quyền phát hành ở châu Âu cho trò chơi Kult - một game hành động nhập vai phát triển bởi 3D People - và dự tính tung ra vào quí 2 năm 2004. Game có hơn 30 loại quái vật, khoảng 100 loại vũ khí, 50 phép thuật và 25 kỹ năng khác nhau, ngoài ra người chơi sẽ lựa chọn cách chơi của game theo kiểu nhập vai hay hành động.

Rạng Danh Hiệp Sĩ

Pha trộn những yếu tố và tính năng hay của các đối thủ là một trong những xu hướng của giới phát triển game hiện nay, có thể nhiều người cho là "ăn cắp ý tưởng", "nhái"..., nhưng đối với các nhà làm game thì gọi là học hỏi lẫn nhau và ai thể hiện ý tưởng hay hơn thì người đó thành công. Dễ thấy nhất là các game dàn trận. Chúng ta có thể bắt gặp một Rise of Nations kết hợp giữa dàn trận thời gian thực (Age of Empires...) và theo lượt bản đồ (Lords of the Realm, Shogun...), một Lords of the Realm III buộc phải chuyển từ dạng theo lượt truyền thống trở về thời gian thực cho phù hợp với "môđen" hiện nay... Nắm bắt ý tưởng trên và cũng mong muốn mang đến cho người chơi một game dàn trận thật hay và mới lạ, Sunflowers Interactive (Bungari) và studio con của mình Black Sea Studios lên "kế hoạch tác chiến" và cho ra đời Knights of Honor.

Thành lũy trong game khá giống trong *Stronghold*

MANG "GEN" CỦA NHIỀU GAME

Lấy một ít "gen" của Age of Empires, một phần của Stronghold cộng với ý tưởng của thể loại dàn trận bản đồ theo lượt (như Lords of the Realm, Shogun...), Knights of Honor vượt qua khỏi ranh giới của nó: một game dàn trận thời gian thực. Mục tiêu của game là đưa người chơi trở thành người thống trị châu Âu thời Trung cổ bằng nhiều con đường: chiến tranh, ngoại giao và gián điệp (tương tự như Medieval Total War). Bản đồ chiến sự của game bao quát toàn bộ châu Âu, trải dài từ đất nước Bồ Đào Nha ở phía Tây cho tới một phần nước Nga ở phía Đông. Để người chơi có thể quan sát dễ dàng, game được đưa về đồ họa 2D truyền thống (tương tự như Age of Empires) và cung cấp 2 chế độ nhìn: toàn cục (world view) và cận cảnh (close view). Chế độ toàn cục là tầm nhìn chính của game, người chơi sẽ quan sát toàn bộ bản đồ châu Âu và các sự kiện diễn ra trong game, sau đó đưa ra các quyết định đối với vùng đất mà mình cai trị.

Bản đồ trong game chia ra làm nhiều khu vực nhỏ gọi là realm, mỗi realm sẽ có thành phố, thành lũy và hải cảng (nếu vùng đất đó nằm gần sông nước). Theo nguồn tin từ Black Sea Studios, để bao quát toàn bộ châu Âu game cần ít nhất là 70 vùng đất với tên gọi, vị trí sẽ dựa trên phân bố địa lý thật, và mức tối đa theo phỏng đoán sẽ vào khoảng 150 vùng đất. Tuy nhiên, để có câu trả lời chính xác chúng ta phải đợi bản game chính thức mới có thể kết luận được.

Còn với chế độ cận cảnh, người chơi sẽ can thiệp trực tiếp vào các sự kiện, chẳng hạn như khi có xung đột quân sự, game sẽ cảnh báo và người chơi sẽ trực tiếp ra những quyết định "điều binh khiển tướng". Ngoài ra, trong chế độ này, người chơi sẽ tiếp cận cảnh vật chi tiết và sắc nét hơn so với chế độ toàn cục.

KINH TẾ...

Nói đến game dàn trận thì không thể thiếu 2 phần quan trọng là kinh tế và quân sự. Kinh tế trong game tập trung vào việc quản lý tài nguyên và mua bán (tuy nhiên phần mua bán lại không được nhà phát triển đề cập nhiều). Tài nguyên trong game được chia làm 3 loại: căn bản, có giá trị và "đặc sản". Loại căn bản bao gồm lương thực, gỗ, đá và kim loại, chúng có sẵn trong lãnh thổ của bạn (làm ruộng, khai thác đá...), còn tài nguyên có giá trị là những gì mà bạn có được khi chiếm các vùng đất của đối phương. Riêng về "đặc sản" thì game yêu cầu người chơi phải xây dựng hải cảng hoặc chiếm các vùng đất có tài nguyên đặc biệt và dùng nó để trao đổi với các tay lái buôn đến từ phương Đông xa xôi.

...VÀ QUÂN SỰ

Với quân sự game chia làm

Đồ họa của game khá giống với *Age of Empires*.

Hải cảng - con đường giao thương với nước ngoài.

Nhìn cận cảnh ...

Một mô hình lâu đài cấp cao.

Cai trị không tốt sẽ dẫn tới nổi loạn.

Ngoại giao tốt – tiếng nói của bạn có "ký" hơn

Một sơ suất trong ngoại giao có thể sẽ làm cho tình hình trở nên tồi tệ hơn.

2 phần là xây dựng và quản lý quân đội. Trong xây dựng, game chủ yếu tập trung vào việc phát triển căn cứ sống còn: thành lũy. Tương tự như loạt game Lords of the Realm, ban đầu, người chơi chỉ được giao một pháo đài bằng tre, gỗ sơ sài, để có thể trụ vững trước kẻ thù hung hãn, bạn chỉ có cách duy nhất là nâng cấp pháo đài thành những thành lũy vững chắc. Việc nâng cấp này sẽ tiêu tốn nhiều tài nguyên nhưng nếu bạn giỏi hoạch định kinh tế thì vấn đề này sẽ không khó khăn lắm. Với Knights of Honor thì việc nâng cấp thành lũy không chỉ để phòng thủ mà còn mở ra các nâng cấp mới như xây dựng nhà sản xuất vũ khí công thành, thiết lập các vị trí phòng thủ lợi hại hơn như dầu sôi, lỗ châu mai... Có khoảng 25 loại quân khác nhau trong game như cung thủ, kị binh, bộ binh... cùng nhiều loại vũ khí công thành như máy bắn đá, thang, tháp công thành... Tùy vào vùng đất cai quản, bạn sẽ có các loại quân chuyên biệt: Anh quốc nổi tiếng về xạ thủ, nước Đức thì có các đội kị binh rất giỏi... Và đặc biệt nhất trong các loại quân là hiệp sĩ, "quí ngài" này sẽ dẫn đầu đoàn quân (tương tự như Lords of the Realm III) và họ có những kỹ năng riêng, chẳng hạn một hiệp sĩ có kỹ năng "dread" (gây khiếp sợ đối phương) sẽ dễ dàng làm suy yếu tinh thần chiến đấu của các chiến sĩ đội bạn và chiến thắng là điều không nằm ngoài tầm tay. Các kỹ năng càng cao thì hiệu quả càng lớn và chúng được nâng cấp bằng điểm danh dự (fame point) thông qua ứng xử của bạn trong game (chẳng hạn khi bắt tù binh nếu bạn không giết mà tha bổng thì game sẽ thưởng một số fame point cho bạn) hoặc điểm kinh nghiệm trong chiến đấu.

Giống các game dàn trận ngày nay, việc điều khiển theo nhóm là điều không thể thiếu, trừ một số đơn vị đặc biệt được điều khiển cá nhân còn lại toàn bộ quân được xếp thành nhóm, và người chơi chỉ việc điều khiển nhóm quân mà không bận tâm đến từng cá nhân riêng lẻ. Ngoài các trận đánh công khai, người chơi có thể thiết lập chế độ phục kích đối phương. Kiểu đánh "du kích" này gây tổn thất không nhỏ cho đối phương dù bạn ít quân hơn; đây là một tính năng hay mà ít game dàn trận có. Một điểm nổi bật khác của game là tính đến yếu tố thời gian: nếu trận đánh diễn ra vào ban đêm, bên tấn công sẽ có lợi thế vì về đêm lính gác thường lơ là, canh gác sơ sài cộng với tầm nhìn bị giới hạn. Nhờ hệ thống chuyển tiếp ngày/đêm này mà cuộc sống trong game sống động hẳn lên: nông dân sẽ ngưng công việc và về nhà, lính gác đốt đuốc đi tuần...

NGOẠI GIAO - CON DAO HAI LƯỠI

Trong thời Trung cổ nếu như kinh tế và quân sự là phần không thể thiếu thì ngoại giao là sợi dây liên kết giữa chúng, nếu ngoại giao yếu kém, chiến tranh sẽ xảy ra, kinh tế đình trệ, quân đội thì không có nguồn "tài trợ" để phát triển lớn mạnh; lúc đó quốc gia sẽ lâm nguy. Tuy nhiên nếu ngoại giao phát triển tốt thì nền kinh tế của đất nước đi lên và quân đội hùng mạnh hơn, lúc này bạn sẽ được nhiều quốc gia "đề nghị" liên minh giao thương và hỗ trợ cho họ, tiếng nói của bạn có "ký" hơn; thậm chí... "khè ra lửa" cũng được. Cũng như Medieval Total War ngoại giao trong game có nhiều cách: cử gián điệp do thám tình hình đối phương, gả công chúa tạo mối quan hệ thân thiết, sai sát thủ thích khách những tên "láng giềng" đáng ghét...

MẠNG

Và cuối cùng là chơi mạng, một phần thiết yếu của game dàn trận. Knights of Honor dự tính tập trung vào tính năng nhanh, gọn, lẹ cho nên có khả năng chỉ dừng ở mức đánh nhau trực tiếp (bỏ qua phần kinh tế), ngoài ra còn có thêm mục chơi skirmish với các bản đồ ngẫu nhiên và một số trận đánh dựa theo lịch sử để người chơi lựa chọn. Game hỗ trợ tối đa 6 tay chơi qua LAN, modem và internet.

LỜI KẾT

Tổng hợp nhiều yếu tố then chốt của các đối phương để tạo nên thế mạnh cho bản thân quả là một việc làm khá mạo hiểm, vì nếu không vững vàng và có thiếu sót chắc chắn sẽ làm sụp đổ hình tượng game. Nhưng Knights of Honor đã chấp nhận đặt cược với nhiều tham vọng và hi vọng trò chơi này sẽ thành công tương xứng với công sức mà các nhà làm game đã bỏ ra. Từ đây tới ngày phát hành game còn khá dài chắc chắn game sẽ có thêm nhiều đổi thay thú vị. Hãy chờ xem...

NGUYÊN AN

» THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Knights of Honor
Phát hành: Sunflowers Interractive
Sản xuất: Black Sea Studios
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: Q2/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: chưa có

...và tổng quát

Phát triển kinh tế

Một trận đánh công thành trong game.

Mortyr 2093-1944

CUỘC CHIẾN ĐƠN ĐỘC

Mortyr là game thuộc thể loại nhập vai chiến đấu do hãng **Mirage Media** (sau này đổi tên thành **Mirage Interactive**) phát triển và được giới thiệu lần đầu tiên vào năm 1999. Vào thời điểm đó tuy trò chơi còn tương đối mới nhưng cũng đã được sự ủng hộ của đông đảo gamer và được đánh giá là một trong số những trò chơi mang tính đột phá, có triển vọng phát triển rộng rãi và được người chơi háo hức chờ đợi phiên bản kế tiếp. Tuy nhiên, sự háo hức chờ đợi của người chơi dành cho Mortyr cứ giảm dần theo thời gian mà phiên bản kế tiếp vẫn chưa hề được đề cập đến trong suốt 4 năm kể từ phiên bản đầu tiên. Khoảng thời gian này đủ để các nhà phát triển có thể tạo ra một sản phẩm hoàn chỉnh nhất, vậy mà không hiểu vì lý do gì khiến họ không cho Mortyr 2 xuất xưởng. Lần gần đây nhất hãng hứa hẹn sẽ phát hành vào trước dịp Giáng Sinh năm nay, song xem ra cũng không mấy chắc chắn. Trong khi chờ đợi những thông tin chính thức chúng ta hãy tạm bằng lòng với một số khía cạnh về Mortyr 2 vậy.

ĐƠN THƯƠNG ĐỘC MÃ...

Ở phần tiếp theo này nội dung câu chuyện xoay quanh Wunderwaffe, một loại vũ khí tối thượng mà sức mạnh của nó có thể làm thay đổi cả trật tự thế giới. Người anh hùng của chúng ta, Sven Mortyr, vô tình đã phát hiện ra kế hoạch sử dụng vũ khí này vào mục đích không tốt nên đã tìm mọi cách ngăn chặn âm mưu này. Do không có thời gian để cầu cứu viện binh nên người anh hùng của chúng ta đã phải đơn độc và thầm lặng trong cuộc chiến nhằm cứu thoát cả thế giới đang ngủ say trong hòa bình.

Trò chơi lấy bối cảnh của những năm 1944, bắt đầu ở Thụy Điển nơi mà Sven lần đầu tiên biết đến Wunderwaffe do theo dõi hai sĩ quan cao cấp của quân Đức trong một kì nghỉ ngắn của họ. Sau khi biết được thông tin quan trọng này, anh ta lập tức thực hiện chuyến hành trình về phương Nam, băng qua vùng biển Baltic, đi xuyên Ba Lan và Slovakia để đến điểm dừng chân cuối cùng là xưởng chế tạo loại vũ khí được đặt trong một tu viện cũ nát ở Hy Lạp. Lúc bấy giờ, Hy Lạp đang thuộc quyền kiểm soát của quân Đức, vì thế càng về cuối cuộc hành trình càng hết sức khó khăn.

Người hùng của chúng ta sẽ phải trải qua rất nhiều cửa ải, ở mỗi ải đều có những trở ngại và nhiệm vụ hoàn toàn khác nhau. Dù đối thủ của anh không ghê gớm hoặc quái dị như những sinh vật lạ ngoài hành tinh hay những xác chết hồi sinh mà chỉ là những người lính bình thường nhưng cũng không có nghĩa là anh ta dễ dàng vượt qua họ.

Các nhiệm vụ trong trò chơi rất phong phú, từ những việc đơn giản như phá hủy những cây cầu hay cắt đứt nguồn cung cấp lương thực của quân Đức ở đỉnh một ngọn núi nào đó đến việc khó khăn hơn như phải giải

Cảnh hẻm núi cheo leo, nguy hiểm trên đường thực thi nhiệm vụ.

Một pha đột nhập đầy mạo hiểm và hồi hộp

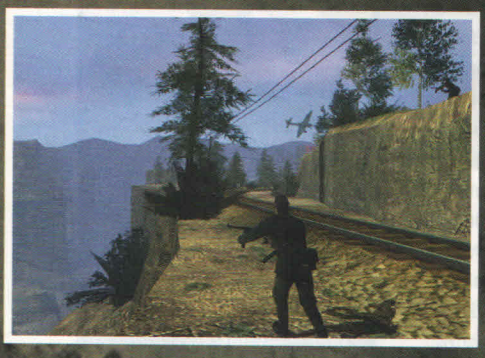
Cuộc đấu súng tay đôi đầy cam go

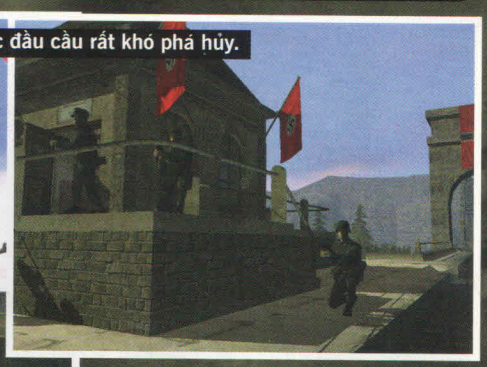
cứu tù binh trước khi họ bị đem đi thủ tiêu trong một doanh trại quân đội. Các màn của trò chơi là sự tổng hợp từ những gợi ý của phim ảnh nên cũng không lạ gì nếu như trong lúc chơi bạn bắt gặp những hình ảnh khiến bạn liên tưởng đến những bộ phim như "Giải cứu binh nhì Ryan"...

Vũ khí được sử dụng trong trò chơi sẽ không có gì đặc biệt ngoài những loại thông thường như dao găm, súng lục, súng máy, lựu đạn hay chất nổ... vì các nhà sản xuất không dự định làm cho trò chơi trở nên quá bạo lực mà hướng đến yếu tố chiến thuật theo kiểu dùng ít thắng nhiều.

Để hỗ trợ người chơi, Sven còn có một người đồng đội là Gunnar, nhưng sự trợ giúp này chỉ dừng lại ở mức cung cấp thông tin, giữ và lái xe đưa đón... (trong một số trường hợp, do chạm trán với những điểm có hỏa lực quá mạnh, lúc này Gunnar sẽ "lên đời" và chuyển qua lái xe tăng để Sven rảnh tay bắn pháo và súng máy).

Để tăng sức cạnh tranh, nhà sản xuất cố gắng nâng cao độ thông minh cùng cách xử lý tình huống cho các nhân vật trong nhằm làm cho trò chơi trở nên khó hơn, cuốn hút hơn.





Một trong những trạm gác đầu cầu rất khó phá hủy.

Cây cầu cần phá hủy được bảo vệ hết sức cẩn mật.

Một khi bị săn lùng thật sự khó lòng mà trốn thoát.

Chắc hẳn bạn sẽ chẳng thích thú gì khi chơi một trò mà đối thủ người máy của bạn cứ đứng trơ ra như tượng gỗ để mặc cho bạn tùy nghi xử lý và chắc chắn bạn sẽ phải "nhảy dựng" lên vì ngạc nhiên lẫn hứng thú khi chơi một trò mà đối thủ hết sức thông minh và linh hoạt khiến bạn phải "toát mồ hôi hột" để đối phó.

Tuy nhiên, không vì thế mà các nhà sản xuất tỏ ra lơi là những phần cơ bản góp phần làm nên thành công của một game là hình ảnh và âm thanh. Các hiệu ứng trong game như khói lửa, sương mù, tiếng nổ... được xây dựng bằng kĩ thuật hoàn toàn mới so với phiên bản đầu. Bên cạnh đó, các nhà sản xuất đã cố gắng tạo nên sự đa dạng cho các khung cảnh trong game bằng nhiều dạng thời tiết khác nhau và bạn sẽ được thưởng thức cảnh miền bắc Na Uy ngập chìm trong tuyết trắng, mùa thu vắng lặng của Ba Lan hay những thành phố điêu tàn do chiến tranh đâu đó trên những đỉnh núi của đất nước Nam Tư. Sự phong phú về phong cảnh này hứa hẹn tạo cho người chơi nhiều điều thú vị, hào hứng, song có thể chính vì sự cầu toàn này đã khiến cho lịch phát hành trò chơi bị chậm lại so với dự định ban đầu.

Trước mắt trò chơi chỉ tập trung phát triển hoàn thiện phần chơi đơn còn phần chơi mạng sẽ được phát hành sau như một bản phụ.

HÃY KIÊN NHẪN

Trái ngược với sự háo hức mong chờ của các gamer, nhà sản xuất lại tỏ ra không lấy gì làm vội vã trong việc tung ra phiên bản mới. Họ thận trọng từng chi tiết nhỏ, từ việc lựa chọn nhà phát hành cho đến thời điểm phát hành tốt nhất... Họ không muốn có bất kì một sai sót nào có thể làm tổn hại đến uy tín sản phẩm như lời một người đứng đầu trong nhóm làm game cho biết: Chúng tôi không chỉ coi đó là dự án mà còn là sự yêu thích của chúng tôi. Chúng tôi bỏ hết tâm huyết vào đó và chắc chắn rằng mọi người sẽ nhận ra điều ấy.

Chúng ta cũng mong rằng những gì nhà sản xuất nói không quá khoa trương. Song trước mắt, chúng ta buộc phải kiên nhẫn chờ đợi thôi! Chỉ có điều không biết những người này có biết rằng những hãng khác cũng có những dự án đang ấp ủ chờ tung ra thị trường không nhỉ?

BIM ĐẶNG
BIMDANG2002@YAHOO.CA

» THÔNG TIN VỀ GAME

Tên Game: Mortyr 2
Phát hành: Chưa có
Sản xuất: Mirage Interactive
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: Chưa có
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: chưa có

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI

Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...

ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng

Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...

Liên hệ: A.DŨNG
109B1, phố Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 1459 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@vol.vnn.vn

POPULOUS
THE BEGINNING
SỰ KHỞI ĐẦU MỚI

Nếu bạn say mê thể loại game có cách chơi kỳ lạ và cuốn hút như "God game" thì hãy chuẩn bị hóa thân vào Populous...

SỰ KHỞI ĐẦU MỚI

Populous: The Beginning hay còn gọi là *Populous III* do thế hệ "hậu sinh" của Peter Molyneux thực hiện. Việc đặt tên cũng mang nhiều hàm ý: đây là phần kế tiếp có nhiều đổi mới, game được thực hiện bởi những tài năng mới và mở đầu một kỷ nguyên mới của Bullfrog. Game đưa người chơi vào vai một vị thần, với quyền năng của mình người chơi sẽ cai quản các vùng đất và thần dân, trừng trị những kẻ phục tùng các vị thần khác. Điểm khác biệt ở phiên bản này là thay vì vào vai "God" để dẫn dắt tín đồ như các phiên bản trước thì người chơi sẽ lãnh vai "Shaman" tức pháp sư, người được bộ lạc lựa chọn và tin tưởng. Điểm lý thú là shaman lại là một nhân vật nữ, cũng dễ hiểu vì vào thời kỳ "ăn lông ở lỗ" xã hội con người phân chia theo kiểu nữ giới nắm quyền, nam giới phục tùng. Các nhà sử học gọi đây là chế độ "mẫu hệ".

Game bao gồm 25 màn (24 màn chính + 1 màn thưởng) được các nhà làm game xây dựng theo mô hình Thái Dương hệ rất độc đáo, có nhiều màn diễn ra trên cùng một hành tinh nhưng ở những vị trí địa lý khác nhau, và mỗi màn sẽ có những thử thách rất gay cấn. Trò chơi chia làm 2 phần: quản lý dân và sử dụng phép thuật.

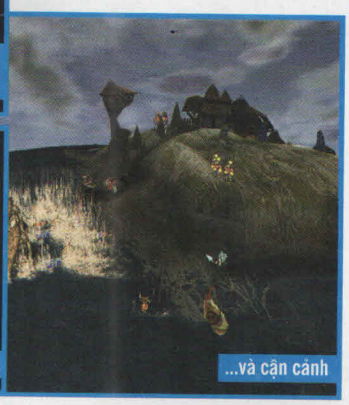
Trong quản lý dân, bạn - vị thần - có nhiệm vụ bành trướng dân số cũng như lãnh thổ của mình. Tài nguyên duy nhất trong trò chơi là con người (mặc dù còn có một tài nguyên khác là gỗ nhưng không quan trọng và người chơi cũng không cần bận tâm vì các nhân vật máy sẽ tự tìm lấy). Có 3 cách để có dân: Bắt đầu mỗi màn game có rất nhiều người tiền sử còn "ngu muội", với phép thuật của mình bạn phải "giáo huấn" họ trở thành tín đồ của mình, số lượng cư dân tự nhiên này có giới hạn và nếu bạn không sử dụng thì chúng sẽ tự chết (do có vòng đời khá ngắn) hoặc trở thành tín đồ của đối thủ. Do đó giành giật từng con dân thuở "khai thiên lập quốc" là rất quan trọng, càng nhiều dân bạn càng dễ đẩy nhanh sự phát triển vương quốc của mình trước các đối thủ khác. Cách thứ 2 là xây dựng thật nhiều nhà, mỗi nhà sẽ có cột thời gian nâng cấp và sinh sản, khi đạt mức yêu cầu cư dân của các căn nhà này sẽ tự "thực thi" mà không cần người chơi bận tâm, tuy nhiên thỉnh thoảng bạn cũng nên "gõ cửa" (một chức năng hay mà sau này *B&W* mang theo) các căn nhà để xem xét dân số và can thiệp khi cần thiết. Và cách cuối cùng là dùng các tay "thuyết pháp" (preacher) thu phục tín đồ của đối phương, một chiêu rất lợi hại nhưng nếu bạn lơ là đối thủ máy cũng sẽ dùng chiêu này "quật" lại bạn ngay.

Xin được nói thêm về điểm này một chút. Trò chơi *Age of Empires* của Microsoft cũng lấy ý tưởng này, nhưng họ làm mới vụng về và ngây ngô làm sao! Liệu bạn có thể thuyết giáo kẻ khác bằng cách đứng xa hàng trăm thước, vung gậy lên và hô "à ôi, à ôi"! Hãy xem Bullfrog đã làm như thế nào để có thể so

Một nơi lấy phép khác của game - Vault of knowledge

Nơi chọn màn - bản đồ Thái dương hệ

Nhìn toàn cục...

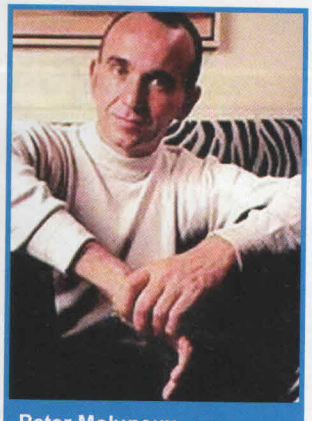


...và cận cảnh

GOD GAME THÀNH CÔNG CỦA HIỆN TẠI VÀ BÍ MẬT CỦA QUÁ KHỨ

Với cách chơi lạ lẫm và cuốn hút, thể loại "God game" - dạng game mà người chơi nhập vai "thần thánh", sử dụng quyền năng siêu nhiên để cai quản dân chúng và chống lại các vị thần đối thủ - đã trở nên phổ biến và thu hút được rất nhiều gamer hâm mộ. Nhiều game thuộc đề tài này đã gặt hái không ít thắng lợi, nào là *Black and White, Heaven and Hell, Sacrifice...* trong đó nổi bật và thành công nhất là *Black and White* của Lionhead Studios, và nó cũng là "ngòi nổ" khơi mào cho cuộc chiến, thúc đẩy thể loại "God game" tiến lên. Thế nhưng ít có ai biết được rằng nguồn gốc của thể loại này là từ hãng Bullfrog mà ra; và để biết rõ chi tiết thì chúng ta phải... vặn ngược đồng hồ về những năm của thập niên 80, 90.

Được thành lập năm 1987 bởi Peter Molyneux và Les Edgar, Bullfrog lúc đó là một nhóm nhỏ tập trung những nhà



Peter Molyneux

sánh: các tay thuyết pháp này phải đến gần được đối tượng và bắt đầu bài thuyết giảng của mình, và phải mất một thời gian khá lâu mới thuyết phục được đối tượng. Nếu quá trình này bị ngưng ngang bởi kẻ khác thì đối tượng sẽ bừng tỉnh, không bị "dụ" nữa. thật hợp lý! Các nhà thuyết pháp này cũng không thể "hô biến" một vật chất vô tri vô giác như trong AOE.

Sau khi đã có đầy đủ dân số, kế hoạch tiếp theo cần phải triển khai là huấn luyện quân đội, game có 3 loại quân: chiến binh (warrior), thuyết pháp (preacher) và hoả binh hay chiến binh lửa (firewarrior) - đơn vị lợi hại nhất trong trò chơi. Ở 1/3 game đầu, bạn chủ yếu dựa vào chiến binh và các tay thuyết pháp. Với các tay thuyết pháp thì uy lực của chúng chỉ tăng mạnh khi đi thành từng nhóm đông hỗn hợp (bao gồm thuyết pháp và chiến binh), vì lúc bạn đang "giáo huấn" tín đồ của đối thủ, máy sẽ cử các tay thuyết pháp khác ra để hạ thủ tên "thầy tu" táo tợn nên bạn cần phải có thật nhiều người để bảo vệ. Ở 2/3 game còn lại thì chiến binh lửa và khinh khí cầu là hai nhân tố quan trọng sống còn, bằng chứng là tuy máy có rất nhiều quân lính nhưng chúng ít khi tấn công bằng đường bộ mà chủ yếu bằng đường không và biển.

Giành giật từng người tiền sử với đối phương

"gõ cửa" nhà dân - một tính năng mà sau này *B&W* đem theo bên mình

Armageddon — cuộc quyết chiến cuối cùng

Xây nhà kiểu...tiền sử !

QUYỀN NĂNG CỦA "THƯỢNG ĐẾ"

Điểm "nhấn" của game chính là phép thuật, đây cũng là ý tưởng chính của *Populous*. Game đưa vào nhiều phép thuật có uy lực ghê gớm và đa dạng như núi lửa, sấm sét, động đất... và đến từ nhiều nguồn khác nhau như: các tượng thần, các đền thờ (vault of knowledge) và... từ bảng điều khiển của bạn. Việc sử dụng chúng cũng khác nhau (nhưng tất cả đều do *shaman* của bạn thực hiện và chỉ hiệu lực trong "bán kính" của nó). Với các tượng thần, đền thờ bạn phải sử dụng dân chúng hoặc *shaman* cầu nguyện và sử dụng có giới hạn. Với bảng điều khiển thì phép thuật dựa vào cột mana, cột này đại diện cho niềm tin của dân chúng đối với vị thần mà họ thờ phụng. Muốn xài các phép trong bảng bạn phải "bật" nó lên và tùy phép mà lượng mana tiêu tốn nhiều hay ít, càng nhiều dân thì mana càng nhiều và tốc độ "hoàn thành" một phép càng nhanh. Do mang tính chất hài hước - một phong cách rất đặc trưng của Bullfrog - nên các phép thuật rất bắt mắt và vui nhộn, điển hình trong số đó là *armageddon*, với phép này dân chúng của tất cả các phe có trong màn sẽ gom lại tại một đấu trường mini và alê hấp... cùng xông lên "uýnh nhau" túi bụi, kẻ chiến thắng là người có nhiều dân nhất.

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH

Đồ họa và âm thanh là 2 mục góp phần quan trọng cho việc thể hiện ý tưởng thiết kế game được coi là "đầy sáng tạo" và mục tiêu của họ là tạo ra những game có phong cách "trí tuệ và cân não" tách biệt với dòng game có lối chơi đơn giản và đầy rẫy thời bấy giờ (arcade game). Thế là *Populous* - sản phẩm đầu tiên của nhóm xuất hiện vào năm 1989.

Khởi đầu của nó khá gian nan: nhiều nhà phát hành phần mềm lớn thời bấy giờ đã thẳng thừng từ chối game chỉ vì ý tưởng "quá mới mẻ" và "chưa từng nghe tới", chỉ có duy nhất Electronic Arts "mở lời đón nhận". Tầm nhìn xa trông rộng của họ đã được đền bù thỏa đáng: hơn 3 triệu bản game trên 20 hệ máy khác nhau được bán ra khắp toàn cầu cùng nhiều giải thưởng lớn liên tiếp tìm đến với nhóm làm game, Bullfrog mau chóng trở thành "ngôi sao" trong làng game (qua đây chúng ta cũng thấy là không phải tự nhiên mà EA trở thành một tập đoàn lớn như hiện nay). Liên tiếp sau đó, hãng tung ra nhiều sản phẩm có chất lượng cao được nhiều người ưa thích như: *Powermonger (1990), Populous 2: Trials of the Olympian Gods (1991), Syndicate (1993), Magic Carpet (1994), Theme Park (1994)...*

Tháng 1 năm 1995, Bullfrog tuyên bố sáp nhập với "người đỡ đầu" của mình - Electronic Arts - theo sau đó là sự ra đời của *Syndicate Wars (1996), Theme Hospital (1996)* nhất là *Dungeon Keeper (1997)* gặt hái nhiều thành công vang dội, trong đó đáng chú ý là giải thưởng "Game nhập vai hay nhất trong năm" dành cho *Dungeon Keeper* do Học viện Khoa học và Mỹ thuật tương tác (Academy for Interactive Arts and Science) trao tặng.

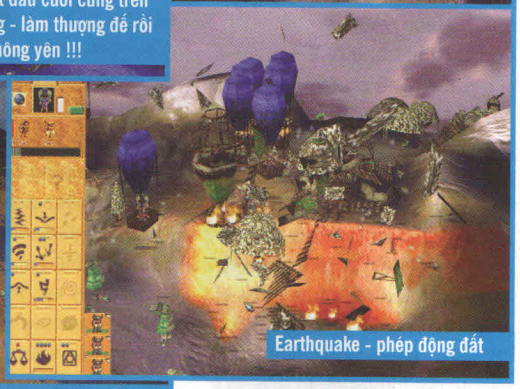
Tháng 8 năm 1997 Peter Moyneux rời khỏi Bullfrog và thành lập studio của riêng mình - Lionhead Studios. Cho biết quyết định của mình, Peter nói "Việc tôi rời khỏi nhóm là một việc tốt, nó sẽ tạo cơ hội cho các tài năng trẻ trong nhóm có cơ hội thể hiện bản lĩnh của mình", và đó chính là lý do vì sao *B&W* sau này có phong cách "god game". Vài năm sau (tháng 9 năm 1999), Les Edgar - vị "khai quốc công thần" cuối cùng - chuyển vai trò làm cố vấn cho Bullfrog Productions Limited để dành nhiều thời gian hơn cho các công việc yêu thích khác của mình. Vị trí "đầu tàu" được giao lại cho Bruce McMillan - người đứng đầu studio Electronic Arts Canada đồng thời cũng là người chịu trách nhiệm về loạt game *FIFA* rất nổi tiếng sau này.

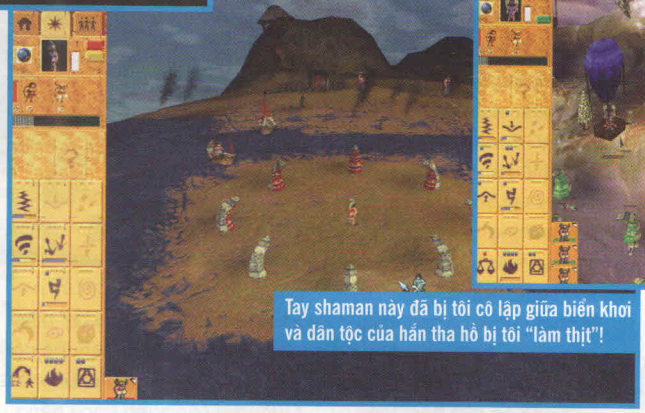
Nếu như thuật ngữ "God games" là những trò chơi dành cho những người thích làm "thần thánh" thì những nhà thiết kế game xuất sắc và ưu việt lại được dân trong ngành ưu ái gọi là "Game Gods" - một cách chơi chữ khá hay: vâng, chỉ có "thượng đế" mới tạo ra những game "thần thánh" hấp dẫn và lôi cuốn. Và Peter Molyneux - nhà thiết kế game hay nhất qua mọi thời đại là một trong những người đầu tiên được vinh dự đứng vào hàng ngũ "25 Game Gods" nổi tiếng nhất trong ngành công nghiệp game do tạp chí PC Gamer trao tặng.

Uy lực ghê gớm của phép thuật

Trận quyết đấu cuối cùng trên thiên đàng - lâm thượng đế rồi mà vẫn không yên !!!

Cầu nguyện để lấy phép


Earthquake - phép động đất


Tay shaman này đã bị tôi cô lập giữa biển khơi và dân tộc của hắn tha hồ bị tôi "làm thịt"!

của game, so với thời bấy giờ *Populous The Beginning* có đồ họa rất khá: hình ảnh ngọn núi lửa phun trào dung nham khắp ngôi làng của kẻ thù hay bão lửa từ trời cao là một trong những khoảnh khắc ấn tượng trong game. Tuy nhiên, độ phân giải của game chỉ giới hạn ở mức 800x600 và thường bị thay đổi mỗi khi vào game (giảm xuống 640x480). Trò chơi đưa vào 2 chế độ nhìn: toàn cục - cảnh vật sẽ chuyển về hình dạng quả địa cầu, người chơi có thể quan sát vị trí của mình và đối phương. Và nhìn cận cảnh - tầm nhìn chính của game, tuy rằng ở chế độ này camera không cho phép nâng cao để quan sát nhưng bạn có thể dùng nút "P" để ngưng game lại và tha hồ quan sát tình hình.

Âm thanh của game với những bài nhạc thổ dân nhẹ nhàng nhưng không kém phần lôi cuốn, gây cảm giác "kích động" khi lâm trận cùng với những tiếng "kha kha kha" của *shaman* và tiếng la hét "man rợ" của các chiến binh tạo nên một bầu không khí vô cùng thú vị của game.

NHỮNG LỖI NHỎ

Game cũng có một số khuyết điểm: nhiều lúc các nhân vật trong game bị kẹt không biết tìm đường đi, không nhóm quân bằng số được, không có phím tắt... nhưng được cái máy rất "fair-play" với người chơi, khi đánh nhiều máy chúng sẽ tự đánh nhau mà không liên kết ép người chơi.

LỜI KẾT

Tuy *Populous The Beginning* không còn được dẫn dắt bởi nhà thiết kế game lừng danh Peter Molyneux nữa nhưng những người kế thừa đã thể hiện xuất sắc ý tưởng của ông và chuyển nó thành một game chiến thuật thật hay, sôi động và quan trọng là vẫn giữ nguyên tính hài hước của Bullfrog. Chỉ đáng tiếc một điều là khoảng thời gian sau này hãng khá "im hơi lặng tiếng" và chính điều đó làm cho những fan *Populous* ngày nào mất dần hi vọng vào những phần kế tiếp...

MỘT SỐ LỜI KHUYÊN

- Cách tăng mana nhanh nhất trong một khoảng thời gian ngắn là tiêu diệt pháp sư của đối phương và đây cũng là cách tốt nhất để ngăn chặn và cách ly kẻ thù đáng sợ nhất trong game. Bạn nên bố trí 3 khinh cầu (mỗi khinh khí cầu chứa 2 chiến binh lửa - firewarriors) xung quanh nơi sinh của shaman nhưng không nên đứng quá gần vòng tròn vì khi sinh ra, luồng ánh sáng của shaman sẽ tiêu diệt các sinh vật đứng gần đó (trừ *shaman* đối phương).

- Để có thể trụ vững ở các màn sau (khi đánh từ 2 tới 3 đối thủ với tốc độ xây dựng rất nhanh) thì khi bắt đầu, shaman nên "gom" một mớ dân "tiền sử" càng nhiều càng tốt, trong thời gian đó hãy xây 2 căn nhà ở (hut), 1 nhà tạo khinh khí cầu (balloon), 1 nhà tạo chiến binh lửa (firewarrior). Bạn có trong tay các khinh khí cầu càng sớm thì việc phòng thủ càng dễ thở hơn.

- Để có nhiều dân nên xây dựng thật nhiều nhà, cần có ít nhất là 4 căn. Và có nhiều dân thì số lượng mana của bạn sẽ giảm chậm lại mỗi khi "bật" các phép, đồng thời tốc độ để hoàn tất một phép sẽ nhanh hơn.

- Một phi hành đoàn khoảng 10 khinh khí cầu với các chiến binh lửa sẽ mau chóng thiêu rụi căn cứ đối phương nhưng với điều kiện phải cách ly được shaman đối phương khỏi vùng chiến sự.

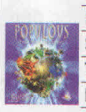
- Nên xây càng nhiều dàn trụ phòng thủ bao quanh nhà càng tốt, vì đối phương không chỉ đánh bằng đường bộ mà còn bằng đường thủy và đường không.

- Muốn xây dựng căn cứ xa khu nhà chính thì nên xây kèm một tháp canh.

- Nên cẩn thận trước các "spy" của đối phương, chúng có một khả năng rất ghê gớm: đốt nhà.

NGỌC PHƯƠNG

» THÔNG TIN VỀ GAME



Tên Game: Populous: The beginning
Phát hành: Electronic Arts
Sản xuất: Bullfrog Productions
Thể loại: Chiến thuật
Ngày phát hành: 30/11/1998
ESRB: Teen

Cấu hình: CPU: Pentium 133 hoặc tương đương; RAM: 16MB; VGA: 4MB; HDD: 400MB; OS: Windows 98/98SE; Dung lượng: 1CD.

Bảng thuật ngữ thường gặp trong Warcraft III

(Tham khảo box Warcraft của Gamevn.com forum)

Để là chiến binh của Warcraft

Tại giải World Cyber Games 2003 năm nay, trong vòng thi tại Hà Nội, trước khi đồng đội xuống sân thi đấu, vài chiến hữu đã gào lên nhắc nhở bạn mình: "Harrass! Harrass!". Nếu bạn không phải là một tay chơi WAR hạng nặng, chắc bạn sẽ không hiểu anh chàng này muốn nói gì. Và không phải chỉ mình bạn đâu, nhiều người khác cũng vậy vì đây là một thuật ngữ của trò Warcraft III và nó không có trong bất cứ cuốn tự điển dày cộm nào mà bạn có thể thấy ngoài hiệu sách. "Ác" một nỗi Warcraft III lại là trò quá phổ biến trong giới game nên nếu không biết những thuật ngữ này thì khi giao tiếp với chúng bạn tại những phòng game e cũng có phần "khó ăn khó nói". Chính vì vậy, chúng tôi xin được giới thiệu tới các bạn chơi game những thuật ngữ thường gặp qua bài viết của bạn Hồng Minh (mikan).

Các khái niệm chung:

Exp là điểm "kinh nghiệm chiến trường" của Hero, điểm Exp được cộng lên khi Hero đi Creep (đánh các quái vật) hay Hero tham gia chiến đấu. Điểm Exp càng cao thì Level càng cao, làm tăng các chỉ số sức mạnh, áo giáp... của Hero và cho phép Hero luyện các "phép" mới.

Mana cho biết bao nhiêu phép có thể hoá được. Ví dụ 1 phép khi muốn hoá cần có 100 mana.

Item bao gồm:

+ Tomes - Bảo bối tăng chỉ số vĩnh viễn.

+ Runes (FT) - Thực chất là 1 phép nào đó lấy được dùng ngay.

+ Items khác - Tăng tạm thời các chỉ số hay cho Aura.

Aura phát ra từ người Hero để tăng các chỉ số như đánh mạnh, hồi mana nhanh, v.v...

Creep tức là luyện Hero bằng cách đi đánh các quái vật trên bản đồ để tăng exp đồng thời cũng để tăng tiền vàng và lấy bảo bối.

Các khái niệm về kinh tế và chiến thuật

3 loại quân: Muốn biết, các bạn để chuột vào cửa sổ nhỏ ở giữa mục Attack Type.

Melee nói nôm na là quân "xáp la cà", vi dụ footman cầm gươm xông trận. Ngay cả hippo của NE khi giáp chiến trên không cũng tính là Melee. Quân Melee có đặc điểm là giáp rất cứng và tấn công mạnh.

Range Attacker/Range là quân "bắn cung", tấn công từ một khoảng cách nhất định. Ví dụ như quân bắn súng của Human.

Caster chỉ tất cả các quân hoá phép như phù thủy của Human.

MacroManagement Là chiến thuật tổng thể của người chơi, bao gồm lựa chọn chiến thuật (build order) như xây dựng loại quân gì, chọn nâng cấp nào, cần lấy vàng, gỗ... như thế nào; nói nôm na là phần "vĩ mô" của trò chơi. Trong phần vĩ mô này, người chơi cần phải vận dụng các yếu tố sau để quyết định:

• Bản thân mình giỏi nhất chiến thuật nào (vd: chuyên môn đánh rush nhanh thì sẽ chọn chiến thuật rush).

• Bản đồ (Map) đang chơi thích hợp với chiến thuật nào nhất (vd: Bản đồ nhỏ thích hợp với rush, nhưng màn đảo thì thích hợp với chiến thuật nâng cấp nhanh hay tạo quân chim).

• Đối thủ của mình giỏi chiến thuật nào (vd: nếu đối thủ chuyên gia nâng cấp nhanh thì có thể sử dụng chiến thuật rush để đánh bất ngờ).

Điều quan trọng trong việc vận dụng chiến thuật của một người chơi giỏi là càng biết nhiều chiến thuật càng tốt và biết cách áp dụng chiến thuật một cách hợp lý; đồng thời phải biết thay đổi chiến thuật thật nhanh (vd: một người đang quyết định fast tech (nâng cấp nhanh) khi bị rush phải biết cách chống đỡ thế nào).

MicroManagement Nếu chiến thuật "vĩ mô" liên quan đến tổng thể thì micro liên quan đến chi tiết. Một cách nôm na, micro là việc điều khiển quân (bao gồm cả nông dân và lính) trong suốt trò chơi. Điều khiển nông dân sao cho hiệu quả (luôn làm việc và không "ngồi chơi xơi nước"). Điều khiển lính đánh nhau một cách hiệu quả nhất. Đặc biệt là micro liên quan đến việc điều khiển Hero (ra phép, di chuyển...) sao cho hiệu quả nhất. Một game thủ micro giỏi thì dù đạo quân nhỏ hơn vẫn có cơ hội chiến thắng. Một thước đo của Micro là APM (Action Per Minute), là số thao tác (bao gồm cả click chuột, click bàn phím) trong vòng một phút. Các "cao thủ" game thế giới có chỉ số APM khoảng 200-300 (có nghĩa là 200 đến 300 thao tác trong vòng một phút).

Mass Chiến thuật xây một loại quân thật nhiều (vd: mass footman). Các biểu hiện: Xây 2 - 3 nhà lính cho loại quân đó, đánh nhanh, không nâng cấp nhà chính ngay.

Rush Đánh thật nhanh ngay lúc vào trận, có thể dùng Hero Rush, Millitia Rush hay Rush Ghoul.

(Fast) Tech Chiến thuật nâng cấp lên đời nhanh để xây quân đời 2 hoặc 3 chứ không xây đời 1. Chiến thuật này nếu bị bắt bài có thể tạo ra nguy hiểm (vd: bị chiến thuật mass hay rush).

Harrass nhằm mục đích làm chậm tốc độ phát triển kinh tế của địch hay làm chậm việc tech hay rush của địch. Cũng có thể phá rối để che giấu việc mình tech lên quân đời sau (như fast tech chim).

Các khái niệm Battle.net

Loader: Một dạng "né" để không trực tiếp sửa file chạy mà tạo môi trường ảo để bỏ qua bước check CD hay để kết nối vào server khác không phải Battle.net như loader cho PVPGN.

Lag xảy ra khi đường truyền đánh multiplayer bị chậm (thường xuyên xảy ra tại Việt Nam do đường truyền hơi bị chậm). Biểu hiện là điều khiển quân không được, quân bị đứng yên rồi vèo một cái di chuyển như tên lửa. Hậu quả: Thôi xong, chết cả đám quân rồi!

AT = Arranged Team - Đấu đồng đội

PG = Play Game - Chơi game - ladder tính điểm

CG = Custom Game - Chơi game tự tạo

XP = Experience Points = EXP

FFA = Free For All - Đánh mỗi người 1 đội, đánh loạn "xì ngầu".

AMM = Anonymous Match Making - Chọn cặp đấu ngẫu nhiên.

Nói tắt trong chat:

AFK = Away From Keyboard - Đang đi WC không ngồi ở máy

BRB = Be Right Back - Từ từ, đi WC công nghiệp nặng

BTW = By The Way - À, quên còn cái này ...

FYI = For Your Information - Thông tin cho bạn nè

GTG = Got To Go - Mẹ gọi đi ăn cơm/ Bố gọi đi ngủ ..

IC = I See - À, ra thế, bây giờ thì ta đã hiểu ...

J\K = Just Kidding - Đùa thôi

LOL = Laughing Out Loud - Heheh, hahaha, hihihi

PPL = People - mọi người

THX = Thanks - Cảm ơn!

CheatCode

Contract J.A.C.K

Để có thể dùng cheat bạn phải mở của sổ trò chuyện bằng cách bấm phím "T" và nhập vào một trong những mã sau:

Mã	Kết quả
ammo	Tái tạo áo giáp
god	Bất tử
guns	Cho phép bạn sử dụng tất cả vũ khí.

Hidden & Dangerous 2 PC Cheats

Bạn hãy bấm phím "~" và nhập vào một trong những mã dưới đây:

Mã	Kết quả
heal 1	Phục hồi máu cho một người
heal 4	Phục hồi máu cho tất cả 4 người trong nhóm
kill	Tự hủy
giveitem ???	Trang bị các loại vật dụng, ??? đại diện cho những loại vật dụng sau đây

Tên vật dụng	
ais	grenadejap
akaopt	k98opt
aqualung	kniferger
arisaka	knifesas
backpackgb1	lee k98 tokarev
backpackgb2	leeopt
backpackgb3	medikit
backpackger	medikitbig
backpackrus	mine
bazooka	mosin
binoculars	mp40
brengun	panzerfaust
camera	parabellum
carbine	pps spagin
clummybomb	shotgun
colt	springfield
degtyarev	springfieldop
delisle	stengun
dynamite	stengunsil
enfield	taisho
explosivesbag	tankmine
grand	thompson
grenade36	wirecutter
grenadeger	zb26

Desert Thunder Cheats

Trong khi đang chơi game bạn mở cửa sổ console bằng cách bấm phím "~" và nhập vào một trong những mã dưới đây:

Mã	Kết quả
God	Bất tử
Invisible	Bạn trở nên trong suốt khiến đối thủ không nhìn thấy
Fly	Cho phép tự do di chuyển đến mọi nơi
Giveammo	Nạp lại đạn
Giveweapon #	Cung cấp vũ khí (# là kí hiệu thay thế cho tên của loại vũ khí bạn cần)

Call of Duty

Bạn cần điền vào dòng mã "+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0"vào phía cuối đường dẫn đến file CoDSP.exe để kích hoạt cheat, bạn thực hiện bằng cách nhấn chuột phải vào biểu tượng của trò chơi trên màn hình Desktop (mặc định sẽ là: Call of Duty Single Player), sau đó chọn "Properties" và thêm dòng lệnh trên vào chữ cuối cùng ở dòng "Target:"

Ví dụ: thư mục mặc định của trò chơi là: C:\Call of Duty\, khi đó ở dòng Target sẽ là: "C:\Call of Duty\CoDSP.exe". Bạn sẽ thêm vào dòng lệnh trên sau khi đã cách một khoảng trống, lúc này sẽ là: : "C:\Call of Duty\CoDSP.exe" +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0 (Nhớ chú ý khoảng trống giữa các từ). Kế tiếp trong khi chơi bạn nhấn "~" và nhập vào một trong những mã sau:

Mã	Kết quả
god	Bất tử
noclip	Bỏ qua các đoạn phim
give all	Cung cấp đầy đủ súng, đạn và tất cả vật dụng
give ammo	Phục hồi đầy đủ đạn
notarget	Kẻ thù sẽ không bắn bạn

Etherlords 2

Trong khi chơi bạn nhấn phím "~" để mở cửa sổ và nhập vào đoạn mã "EtherRevelation" kế đến nhấn "Enter" để kích hoạt cheat, tiếp theo bạn hãy điền vào các mã sau:

Mã	Kết quả
open_fog	Xóa màn đen che giấu bản đồ
hide_fog	Tạo màn che giấu bản đồ
lose	Nhiệm vụ thất bại
win	Hoàn tất nhiệm vụ
give all	Cung cấp tất cả tài nguyên
save	Lưu lại thời điểm đang chơi
load	Trở lại thời điểm lưu game
player	Thông tin về nhân vật của người chơi
view resources	Thông tin tài nguyên người chơi đang sở hữu

RACING WHEEL:

VÔ-LĂNG DÀNH CHO DÂN ĐUA XE ẢO

Giới thiệu

Các bạn, những "tay" ghiền game PC, dù đam mê thực sự hay chỉ đơn thuần là giải trí, đã bao giờ "lâm trận" với các thiết bị điều khiển được thiết kế đặc biệt cho chơi game hay "bàn phím với chuột là đủ?" Câu trả lời có thể là "có", có thể là "chưa" và thậm chí có thể có người lại hỏi "gamepad, joystick là gì vậy?".

Nếu bạn thích chơi những trò giả lập trên máy tính hay muốn sắn bàn trong FIFA, tôi dám chắc rằng với bộ điều khiển cầm tay (thường gọi là gamepad), việc ghi bàn sẽ trở nên dễ dàng hơn. Cần điều khiển (joystick) khiến con thuyền không gian hay chiếc chiến đấu cơ F22 trong game mô phỏng Freelancer trở nên nhẹ nhàng hơn. Và nếu bạn có dự định tham dự các vòng đua lớn với NASCAR Racing 2003 Season, hay muốn dành dụm tiền lên đồ cho chiếc Mazdar RX-7 trong NFS7: UNDERGROUND thì việc sở hữu một bộ tay lái (steering-wheel) sẽ khiến trò đua xe... ảo có cảm giác mạnh hơn nhiều.

Bên cạnh việc trợ giúp ở khía cạnh điều khiển, những thiết bị chơi game như gamepad, joystick, steering wheel... còn khiến cho trò chơi thật hơn, và đó là điều mà các nhà sản xuất muốn đưa vào trong sản phẩm của mình.

Không ngoài mục đích ấy, kỳ này chúng tôi giới thiệu đến bạn đọc loạt tay lái của Logitech và Genius với khả năng đáp ứng nhu cầu thực tế hoá cho loạt trò chơi mô phỏng điều khiển xe hơi, và cùng nhau cảm nhận cảm giác "phía sau vô lăng" là như thế nào!

Logitech – một trong những nhà sản xuất thiết bị ngoại vi hàng đầu hiện nay – là ứng cử viên nặng ký bên cạnh Microsoft, Saitek, Gravis... Sản phẩm của họ thường được các nhà phê bình phần cứng đánh giá cao. Song để sở hữu những món đồ chơi có mác Logitech, chuyện tốn kém là điều khó tránh. Loạt sản phẩm tay lái được chúng tôi chọn để giới thiệu lần này gồm các loại phù hợp với ba yêu cầu khác nhau: giá rẻ; loại trung bình (tức giá tương đối và chất lượng xài được) và loại đồ xịn! Chính vì thế, để có thể chọn ra bộ tay lái thích hợp, bạn nên hiểu rõ nhu cầu hiện tại của mình.

MOMO RACING

- *Hãng sản xuất: LOGITECH*
- *Trang web: www.logitech.com*

Nhận dạng sản phẩm

Được thiết kế độc quyền bởi MOMO, Logitech MOMO Racing (LMR) là một trong số ít thiết bị ngoại vi có tính năng phản hồi lực (force feedback hay rung) được tập đoàn Immersion chứng nhận hoàn toàn tương thích với hệ máy MAC. Nó có vô lăng bọc bằng cao su cao cấp, trục quay 240 độ được thiết kế cùng với sáu nút bấm có thể lập trình lại thông qua trình điều khiển đi kèm. Không chỉ có vậy, phía sau tay lái, Logitech bố trí thêm 2 tay gạt hình mái chèo và 1 cần gạt liên tục. Khi chơi, cần gạt này đóng vai trò là cần gạt số. Hai tay gạt kia sẽ mặc nhiên trở thành tay phanh và ga nếu như bạn không muốn cắm bộ bàn đạp phanh/ga kèm theo. Ngoài ra, LMR còn được trang bị hệ thống kẹp 3 chiều có tính cố định cao, giúp "xe" vận hành êm ái và chắc chắn.

Thử nghiệm thực tế

Chúng tôi đã thử không cấp nguồn cho tay lái mà chỉ kết nối với máy tính qua cổng USB. Thật bất ngờ, toàn bộ sản phẩm được nhận dạng và hoạt động tốt, chỉ riêng có tính năng rung là bị vô hiệu hóa do điện lấy từ máy tính không đủ. Tôi muốn nhấn mạnh đến tính ổn định cũng như khả năng tương thích rất cao của trình điều khiển Logitech: không chỉ riêng LMR mà toàn bộ các tay lái giới thiệu lần này đều là sản phẩm plug–n–play đúng nghĩa. Bên cạnh Mouseware cho chuột, I-Touch cho bàn phím, Profiler – trình điều khiển được thiết kế đặc biệt cho nhóm thiết bị chơi game của Logitech - cho phép người dùng thiết lập các thông số điều khiển mà không cần phải vào trò chơi. Nhiệm vụ của bạn chỉ việc chọn game và thực hiện gán nút thông qua giao diện đồ họa dễ hiểu.

Bạn nên lưu ý cẩn thận khi cắm điện cho LMR vì nó sử dụng điện áp 110V. Công đoạn tiếp theo khá quan trọng - được thực hiện tương tự cho mỗi tay lái - là lắp đặt thiết bị lên bàn.

Như đã giới thiệu, hệ thống kẹp sẽ đảm bảo cố định cũng như đóng vai trò chính ở khâu lắp đặt. Tuy nhiên, chỉ riêng từ model Momo Racing trở lên, Logitech mới sử dụng hệ thống kẹp 3 chiều. Bạn sẽ thấy lợi ích của hệ thống này trong trò chơi.

Tại phần thử nghiệm trò chơi, chúng tôi quyết định chọn một số game thông dụng và đang thịnh hành hiện nay như Need For Speed: Hot Pursuit 2 (NFS6), Need For Speed: Underground (NFS7), Nascar Racing 2003 (NR2003), trong đó NFS7 là ứng cử viên hoàn hảo nhất trong các game mô phỏng đua xe trên thị trường. Chạy thử một số vòng đua trong NR2003, NFS6, cũng như NFS7, cảm giác được "tựa tay" trên Mono Racing phải nói là rất "đã". Các hiệu ứng như tay lái rung lên khi khởi động xe, va chạm... được mô phỏng rất thật. Tuy nhiên, nếu là người mới bắt đầu chuyển sang sử dụng tay lái điều khiển, bạn nên bỏ ra ít thời gian để làm quen. Rất thú vị!

MOMO

www.momodesign.com – một trong những nhà thiết kế phụ tùng xe ô tô hàng đầu trên thế giới hiện nay. Các thiết kế của họ có mặt ở hầu hết các đường đua nổi tiếng cũng như trên đường phố thông thường. Hãng được thành lập và phát triển với tiêu chí ban đầu là chuyên thiết kế và phát triển các loại bánh lái. Không chỉ vậy, nhãn hiệu MOMO còn xuất hiện khá thường xuyên bên trong buồng lái của các tay đua vô địch. Vậy bạn thấy sao khi trên tay lái của mình cũng có một!

FORMULA FORCE GP

- *Hãng sản xuất: LOGITECH*
- *Trang web: www.logitech.com*

Nhận dạng sản phẩm

Ra đời trước LMR, Wingman Formula Force GP (WFF) có hình dạng được mô phỏng chính xác từ tay lái của xe hơi thể thao GT. Sản phẩm bao gồm tay lái có hỗ trợ tính năng dàn hồi lực I-Force và bàn đạp phanh/ga. Trình điều khiển Profiler cho phép dễ dàng tuỳ biến lại chức năng của 4 nút bấm phía trên và 2 tay gạt phía sau vô lăng giúp bạn điều khiển xe dễ dàng hơn. Toàn bộ thiết bị được làm từ nhựa ngoại trừ 2

đồ bọc màu đỏ bằng cao su ở 2 bên tay cầm (xem hình). Hệ thống kẹp 2 chiều giúp bạn cố định WFF trên cạnh bàn.

Thử nghiệm thực tế

Cảm giác đầu tiên khi cầm vào tay lái khiến chúng tôi hơi thất vọng. Tay nắm có vẻ khá nhỏ và không được chắc chắn như LMR. Sau khi xoay thử qua lại vài vòng để hoàn tất việc "cân" (calibrate) thiết bị, chúng tôi có thể kết luận là WFF hoạt động khá ồn, đặc biệt là chức năng rung. Không những thế, hệ thống kẹp 2 chiều tỏ ra ít hữu dụng trong việc cố định sản phẩm. Bạn buộc phải vặn chặt vít nhựa để xiết 2 miếng kẹp vào cạnh bàn khi lắp đặt, vậy mà chỉ sau vài phút "ôm đèo" với NFS6 hay biểu diễn "lết bánh" với màn Drift trong NFS7, chúng tôi phải làm lại công việc lắp tay lái vào cạnh bàn do hệ thống bị trượt. Nếu không tính đến những mặt hạn chế đó, với chi phí rẻ hơn nhiều so với LMR, WFF có thể là chọn lựa thích hợp về mặt đầu tư để trang bị cho chiếc xe của bạn trước khi bước vào vòng đua.

IMMERSION

www.immersion.com – tập đoàn chuyên nghiên cứu và phát triển các kỹ thuật phản hồi lực.

DRIVING FORCE

- *Hãng sản xuất: LOGITECH*
- *Trang web: www.logitech.com*

Nhận dạng sản phẩm

Đầu tiên chúng tôi cần nói rõ: Logitech Driving Force (LDF) là thiết bị điều khiển được thiết kế đặc biệt cho hệ Playstation 2 (PS2). Tuy nhiên, do sử dụng kết nối USB, bạn vẫn có thể cắm thiết bị vào máy tính và sử dụng bình thường như các tay lái ở trên. Đặc điểm này được chúng tôi đánh giá cao. Sản phẩm có thể sử dụng được cho cả 2 hệ PC và PS2 (điều khó có thể tìm thấy ở bất kỳ tài liệu kỹ thuật nào của LDF). Điểm tuyệt đối về tính tiện dụng và tiết kiệm chắc chắn được chúng tôi dành riêng cho LDF. Vẫn gồm 2 phần chính là vô lăng (có rung) và bàn đạp, LDF khiến người dùng PC cảm thấy "hãnh diện" hơn với thiết kế bộ điều khiển phụ ở ngay trên tay cầm gồm phần điều khiển hướng (D-pad) và tổ hợp phím tròn, vuông, tam giác, "X" cùng với L1, L2, R1, R2 sử dụng công nghệ Dual Shock 2 của SONY, vốn chẳng xa lạ gì với các fan của PS2. Chưa hết, Logitech

làm chúng tôi càng bất ngờ khi kèm theo sản phẩm là bộ đế gắn thêm tạo sự thuận lợi cho những ai không thích lắp thiết bị cố định lên bàn. Phần đế này được thiết kế để bạn có thể đặt bộ tay lái lên đùi, ngoài hệ thống kẹp 2 chiều truyền thống.

Thử nghiệm thực tế

Chúng tôi sử dụng trình điều khiển Profiler để tiến hành phần cài đặt. Giao diện đồ họa của LDF xuất hiện chính xác bên trong cửa sổ của Profiler. Công việc gán nút, chọn game được thực hiện nhanh chóng và rất dễ dàng.

Nhận ngay lời thách đố của gã T.J trong NFS7, tôi bắt đầu vòng đua ở Progress 30/111. Chiếc Ford Focus được trang bị LDF có vẻ khá hài lòng với bộ bánh lái mới. Đưa chân lên bàn đạp ga, tôi cảm nhận được tiếng động cơ gầm rú trước vạch xuất phát. Tận dụng ngay lợi ích của bộ điều khiển phụ, tôi sử dụng D-Pad ở những khúc cua gắt kết hợp với vô lăng (hoạt động khá êm) để luồn lách qua xe của đối thủ dưới bầu trời đêm ở khu người Hoa. Khi tính năng rung được thiết lập, việc sử dụng D-pad để điều khiển xe có thể sẽ khó chịu hơn do tay lái gắn lại khi bạn đột ngột thay đổi hướng, rất giống thực tế! Do đó sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa vô lăng chính và D-Pad trở nên cần thiết nếu bạn muốn vượt qua dòng xe đông đúc phía trước.

GENIUS RACING WHEEL 3

- *Nhà sản xuất: Genius Computer Technology ; Trang web: www.geniusnet.com.tw*

Thông số kỹ thuật chính của Genius Racing Wheel 3 (GRW) bao gồm: bàn đạp phanh/ga, bánh lái (hỗ trợ tính năng rung), 8 nút bấm có thể tuỳ biến, hệ thống kẹp kiểu C (C-clamps), kết nối với máy tính qua cổng USB, trình điều khiển tương thích hệ điều hành Windows XP/2000/Me/98.

Ta nhận thấy GRW đáp ứng hầu hết các tiêu chuẩn căn bản của một bộ điều khiển thế hệ mới. GRW có 2 màu (bạc/đen và đen hoàn toàn). Trình điều khiển được thiết kế bởi Ruling Technologies – công ty phát triển phần mềm chuyên cho

THÊM LỰA CHỌN CHO BỘ ĐIỀU KHIỂN

Hai sản phẩm mới của Genius: gamepad MaxFire G-08 và joystick MaxFighter F-23 có thể là những lựa chọn bổ sung cho bộ đồ nghề chơi game của bạn.

MaxFire G-08 là loại gamepad có 8 nút bấm, bao gồm 6 nút trên mặt (A, B, C và X, Y, Z) và 2 nút trái phải và nút định 4 hướng giống như nhiều loại gamepad có trên thị trường. MaxFire G-08 nhẹ và có hai tay cầm cho bạn cảm giác khá thoải mái.

Trong khi đó, MaxFighter F-23 là joystick loại 4 trục – 8 nút điều khiển với POV Hat (point of view - góc nhìn). Hơn nữa, joystick này còn có thêm 2 nút điều khiển đặc thù là Throtle và Rudder, trong đó rudder rất hữu ích trong các trò chơi điều khiển vật bay để thay đổi hướng của mũi sang trái phải, còn throtle dùng để tăng giảm tốc độ.

Chân đế của MaxFighter F-23 khá lớn và đầm, có khả năng bám chắc trên bàn, giúp bạn điều khiển tốt hơn. Nhìn chung đối với joystick và trong trường hợp này là MaxFire G-08, bạn chỉ có thể thấy tiện lợi với các trò chơi điều khiển máy bay, còn với các trò khác, mặc dù vẫn dùng được hầu hết công năng của thiết bị, bạn vẫn có cảm giác không "đã", nhất là đối với ai quen dùng chuột và bàn phím.

Về giao tiếp, MaxFighter F-23 và MaxFire G-08 có 2 loại: USB và game port (có CD driver kèm theo). Giá là 6 USD đối với MaxFire G-08 và 15 USD cho MaxFighter F-23 (không bảo hành).

Liên hệ: Silicom Sài Gòn - 95 Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM. ĐT: (8) 925 4545. Silicom Hà Nội: (4) 972 0888. Silicom Đà Nẵng: (511) 750 300.

thiết bị điều khiển game. Phần kết nối rất đơn giản và dễ thực hiện. Tuy nhiên, chúng tôi không tìm thấy bộ cấp nguồn riêng cho tính năng rung của GRW. Đây là mặt yếu của sản phẩm vì do sử dụng nguồn điện lấy từ kết nối USB, cảm giác "rung" của bộ tay lái GRW theo chúng tôi là quá "nhẹ nhàng" (mặc dù đã thiết lập ở mức độ mạnh nhất). Người chơi không có cái cảm giác bị gần tay lái và trợ lực lúc ôm cua hay va chạm; điều này khiến "cái thật" của game giảm đáng kể. Hơn nữa, trình điều khiển do không được tối ưu hoá và tích hợp ở mức cao cho mỗi game nên chúng tôi gặp phải một số vấn đề về tương thích. Cụ thể hơn, khi đua NFS7 trong Windows XP trên một số máy tính thông thường đến cao cấp, chúng tôi bị "vấp" ngay từ màn đầu tiên của trò chơi. NFS7 nhận dạng thiết bị là joypad thay vì wheel như bình thường. Chiếc xe thường bị "liệt" đứng im một cách khó hiểu mỗi khi

gặp phải các tình huống có rung nhiều. Tình trạng tương tự đối với Need for Speed: Hot pursuit 2. Chuyển sang 4x4 Evo 2, phần cấu hình khá trôi chảy, tay lái giờ đây thực hiện tốt công việc được giao! Tuy nhiên tình trạng "liệt" vẫn còn. Điểm đáng ghi nhận là thời gian đáp ứng của GRW khá nhanh. Theo nhận xét của chúng tôi, do không được trang bị trình điều khiển đặc biệt như Profiler nên chắc hẳn người dùng sẽ còn gặp một số lỗi tương thích với các trò lái xe mới.

Nhận xét chung

Là những thiết bị điều khiển chuyên dụng, người sử dụng phải có thời gian để làm quen với các thao tác điều khiển mới, do đó bạn có thể sẽ vấp phải một số trở ngại ban đầu. Về độ nhạy, các sản phẩm tỏ ra rất xuất sắc, tuy nhiên thời gian đáp ứng không tốt như gamepad, bàn phím; và điều này chúng tôi cho là bình thường. Bạn đọc cần lưu ý là do sản xuất cho nhiều khu vực khác nhau nên phần nguồn của thiết bị cũng khác nhau (110/220V). Xét về mặt tinh tế, Mono Racing rất xứng đáng với số tiền đầu tư ban đầu, cảm giác chắc chắn, êm ái khi vận hành khiến sản phẩm này khác hẳn về chất lượng so với các sản phẩm còn lại. Logitech Wingman Formula Force GP thích hợp cho những ai cần "hàng hiệu" với chi phí có thể chấp nhận. Xét về khía cạnh tổng thể (chất lượng/tính năng/giá thành), chúng tôi quyết định chọn Logitech Driving Force là bộ lái "ngon" nhất đợt này. Mặc dù được thiết kế cho PS2, nếu được tại sao chúng ta không tận dụng nó trên PC khi nhà sản xuất đã ngầm cho phép? Còn Genius Speed Wheel 3 tuy còn một số vấn đề với các trò chơi mới nhưng nó đáp ứng được yêu cầu cơ bản của bộ lái có rung. Nếu không thỏa mãn với những gì GRW mang lại, Genius còn một số kiểu bánh lái cao cấp hơn dành cho những tay đua khó tính như Speed Wheel và Speed Wheel F/F, song thông thường, những sản phẩm của Logitech bao giờ cũng được hỗ trợ tốt hơn.

Về phần giá cả và chi tiết cụ thể của mỗi sản phẩm, bạn có thể liên hệ trực tiếp với các cửa hàng máy tính, hoặc nếu quan tâm hơn bạn hãy truy cập www.vietsonic.com hoặc www.geniusnet.com.tw để có thông tin chi tiết.

Diễn giải

Force feedback hay đàn hồi lực (rung) giả lập sự tương tác giữa bạn và môi trường xung quanh. Nó cho phép các nhà làm game "bảo" thiết bị điều khiển rung, lắc, "va đập" tay bạn trong suốt trò chơi. Điều này giúp gia tăng tính hấp dẫn, cũng như làm cho game "thật hơn". Bộ điều khiển có phản hồi lực sử dụng một trong 2 chuẩn là là DirectX hay I-Force. Do đó, bạn phải đảm bảo là thiết bị tương thích với trò chơi của mình.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM

BẢNG ĐÁNH GIÁ CHUNG

	FORMULA FORCE GP	DRIVING FORCE	MOMO RACING	RACING WHEEL 3
Hệ máy hỗ trợ	PC/MAC	PlayStation2 / PC	PC/MAC	PC
Kết nối	USB	USB	USB	USB
Độ nhạy khi sử dụng	Tốt	Xuất sắc	Xuất sắc	Tốt
Thể hiện rung	tốt	Tốt	Xuất sắc	Trung bình
Cài đặt / Kết nối	Dễ	Trung bình	Trung bình	Dễ
Khả năng cố định	Trung bình	Tốt	Xuất sắc	Xuất sắc
Tính năng	Trung bình	Xuất sắc	Tốt	Trung bình
Chất lượng thiết bị	Trung bình	Tốt	Xuất sắc	Trung bình
Thích hợp người dùng	Trung bình	Trung bình	Cao cấp	Trung bình
Sử dụng điện ngoài	Có	Có	Có	Không
Giá tham khảo (USD)	40	45	60	46

Dũng "Râu" và CLB ClanVN

Chân dung Dũng "râu"

Không ồn ào trong buổi đầu ra mắt như các câu lạc bộ khác, nhưng các thành viên ClanVN - Games Club đã thực sự gây chú ý và ấn tượng khi đưa ra khái niệm: Professional Gamer (chơi game chuyên nghiệp). Không lâu sau ngày xuất hiện, các thành viên trong nhóm đã lần lượt khẳng định thứ hạng chơi game chuyên nghiệp của mình trong làng game Việt Nam qua giải SSP Cyber Club và giải World Cyber Games 2003, vòng thi đấu tại Việt Nam, khi xuất sắc giật các giải cao nhất trong trò WarCraft.

Không phải một gương mặt "non choẹt" như người ta vẫn hình dung về các gamer, Trần Kiên Dũng (biệt danh Dũng "râu"), cựu sinh viên Đại Học Mở HN, chủ nhiệm CLB ClanVN là một người khá chững chạc và "già trước tuổi". Sự chững chạc đó không chỉ thể hiện trên danh thiếp của anh "một chuyên gia tư vấn chất lượng" mà còn bởi anh vừa được lên chức "bố" cách đây vài tháng. Dũng cho biết, các thành viên của CLB hầu hết là những người thành đạt và giỏi, một số thành viên còn là những du học sinh ở nước ngoài.

"Tháng 4/2003, các sáng lập viên đầu tiên của nhóm đã đi đến quyết định thành lập CLB ClanVN nhằm nâng cao chất lượng và trình độ các gamer Việt Nam", Dũng bồi hồi nhớ lại. "Khi đó, thể loại game Chiến thuật - hay Chiến lược thời gian thực (Real Time Strategy-RTS), được tập trung phát triển do CLB không thể đi sâu vào tất cả các loại game và một phần vì CLB xác định đây là thể loại game mạnh và có triển vọng phát triển.

Kể từ ngày thành lập, đến nay, số thành viên của nhóm đã lên đến hơn 50 người, từ nhiều tỉnh thành khác nhau. Để duy trì hoạt động của CLB, các thành viên khi tham gia phải đóng một khoản phí nhỏ, được dùng để chi trả tiền truy cập internet cho các thành viên và trả lương cho các master của CLB. Mô hình của CLB được cấu trúc phân cấp theo hình tháp, nghĩa là người chơi giỏi game WarCraft (III) sẽ ở vị trí đứng đầu, có trách nhiệm quản lý các thành viên và tổ chức các buổi sinh hoạt chung. Tiếp theo là các master của CLB, đây là những thành viên có trách nhiệm nghiên cứu và tìm tòi nâng cao chiến thuật trong game rồi truyền đạt kinh nghiệm tới tất cả thành viên.

Các thành viên trong nhóm ClanVN

Những buổi sinh hoạt chung quả là thời gian bổ ích và hứng thú nhất đối với mỗi thành viên. Dũng cho rằng: nếu như trước đó 4 năm, khi chỉ đến với game bằng niềm say mê, anh thường phải mất hằng năm trời để nghiên cứu, tìm tòi mới có thể đúc rút kinh nghiệm, tìm được lối mòn đối với một game, còn bây giờ, các bạn trẻ trong CLB chỉ mất vài tháng là đủ. Một trong những điểm hấp dẫn và là linh hồn của CLB là 4 master. Với các master này, các thành viên được học hỏi một cách bài bản kinh nghiệm cũng như lý thuyết, thực hành game WarCraft. Nội dung chia sẻ thường được nêu cụ thể, như: nếu bạn chơi quân Orc để chống lại Nigh Elf sẽ có bao nhiêu kiểu chiến thuật. Trong trường hợp nào thì dùng chiến thuật nào? Sau đó các thành viên sẽ cùng tối ưu hóa mọi vấn đề liên quan như tài nguyên, cách do thám, kiểu micro... Các thành viên sẽ cùng luyện tập trực tiếp cách đánh cũng như kỹ năng micro cơ bản với các master của CLB (việc mà các gamer khác nếu muốn phải trả phí khoảng 10 USD cho mỗi yêu cầu luyện tập với các master quốc tế). Chính những hoạt động này đã giúp từng thành viên CLB xác định được rõ ràng mục tiêu chuyên nghiệp hóa việc chơi game.

Khi được đề nghị chia sẻ kinh nghiệm chơi, Dũng cởi mở nói: "Trong thể loại game chiến thuật, bản thân tôi và CLB đã đúc rút được 4 yếu tố cơ bản mà người chơi cần có:

- Nắm vững địa hình bản đồ
- Tư duy chiến thuật tốt
- Óc phán đoán và kỹ năng do thám
- Phản xạ nhanh và điều khiển quân tốt (kỹ năng micro)

Các yếu tố này, theo Dũng, không phải cứ luyện tập chăm chỉ mà được. Gamer của nhóm thường xuyên phải luyện tập trên Battle.net, nơi mà lúc nào cũng có hàng vạn gamer online, đủ các cấp bậc sẵn sàng thử sức. Để có chiến thuật riêng, theo Dũng gamer không chỉ xem một ai đó biểu diễn và vận dụng ngay cho mình mà cần phải hiểu và phân tích sâu cách đánh đó để làm sao biến chiến thuật đó thành của mình một cách nhuần nhuyễn. Điều này, nói thì dễ nhưng thực hành thì vô cùng khó khăn và là yếu tố dẫn đến thành công hay thất bại của mỗi gamer.

Nói về tương lai của CLB cũng như suy nghĩ về sự phát triển game tại Việt Nam, Dũng băn khoăn: "Tại Việt Nam, game chỉ được xã hội coi như một trò giải trí và không được khuyến khích. Trong khi đó, tại Hàn Quốc và nhiều nước khác, để khuyến khích phát triển, họ dành hẳn một kênh truyền hình riêng về Game, trong đó các công ty hàng đầu về công nghệ sẽ tự xây dựng các đội game riêng để tham gia thi đấu". Mong muốn của Dũng cũng như nhiều thành viên khác là các giải đấu game của Việt Nam sẽ được tổ chức nhiều hơn, có định kỳ hằng tháng. Hoạt động này sẽ giúp thu hút giới trẻ tham gia luyện tập và có môi trường cọ xát khi thi đấu trong nước, dần tiến tới sự chuyên nghiệp hóa và tham gia các giải đấu quốc tế.

TƯỜNG VY

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 79 Trương Định, Q.1, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 822 5096 –Fax: (84.8) 822 0742. E–mail: *pcworldvn@hcm.vnn.vn.* **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 5374130; Fax: (84.4) 5374131. E–mail: *pcworldhn@hn.vnn.vn;*

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31–10–2003 –Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính –PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 35.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

Suits you, Sir !

***Free an Acer cap with purchase of an Acer monitor**

AL1513m 15" TFT
- Maximum resolution: 1024 x 768
- Contrast ratio: 350 : 1
- Viewing angle: H: 120°, V: 100°
- Speaker: 1.5W x 2

AL1521 15" TFT
- Maximum resolution: 1280 x 768
- Contrast ratio: 400 : 1
- Viewing angle: H: 120°, V: 110°
- Speaker: 1.5W x 2

AL1712m 17" TFT
- Maximum resolution: 1280 x 1024
- Contrast ratio: 450 : 1
- Viewing angle: H: 150°, V: 125°
- Speaker: 1W x 2

AL1721 17" TFT
- Maximum resolution: 1280 x 1024
- Contrast ratio: 450 : 1
- Viewing angle: H: 140°, V: 140o
- Speaker: 1.5W x 2

AF715 17" Flat CRT
- Dot pitch: 0.25mm
- Maximum resolution: 1600 x 1200

AC511 15" CRT
- Dot pitch: 0.28mm
- Maximum resolution: 1024 x 768

AC713 17" CRT
- Dot pitch: 0.27mm
- Maximum resolution: 1280 x 1024

AC915 19" CRT
- Dot pitch: 0.26mm
- Maximum resolution: 1600 x 1200

Contact your Acer Business Partner
or visit www.acer.com.vn

Acer Product Information
(08) 834 3800

ACER PRICE acer GUARANTEE

acer
Empowering People

* Offer valid until caps last !

- **Master Dealers: Ho Chi Minh City** • THỊNH LONG: 96 Nguyễn Công Trứ St., Dist. 1, Tel: 821 8755 • **HANOI** • NGUYÊN HƯNG: 16 – 18 Lê Văn Hưu, Tel: 820 0124
- **Dealers: Ho Chi Minh City** • Anh Châu Informatics: 830 0454 • An Phát: 833 4049 • Hợp Nhất: 925 2367 • FPT: 925 5414 • Hồng Cơ: 925 2930 • Nhật Thanh: 925 3124 • Scitec: 832 2433 • Thành Nhân: 925 0259 • Thiên Long Computer: 925 0668 • TTC Infotech: 829 1155 • Vi Tính Phong Vũ: 930 1292 • **HANOI** • Hợp Hưng: 572 9372 • Hồng Lĩnh: 733 8338 • Long Thành: 733 6188